BRAVO
öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 530 · FF 19,00
Nr. 1 Januar 1999
DM 4,00

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

Agenten-Thrill für Playstation

METAL GEAR SOLID

GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN

Ihr habt gewählt! Das sind Eure

TOP-SPIELE DES JAHRES

Die Software zur Kultserie

Neu im Kino

Will Smith ist Staatsfeind Nr. 1

Jahreskalender 1999

SUPER! KALENDER zum Raustrennen

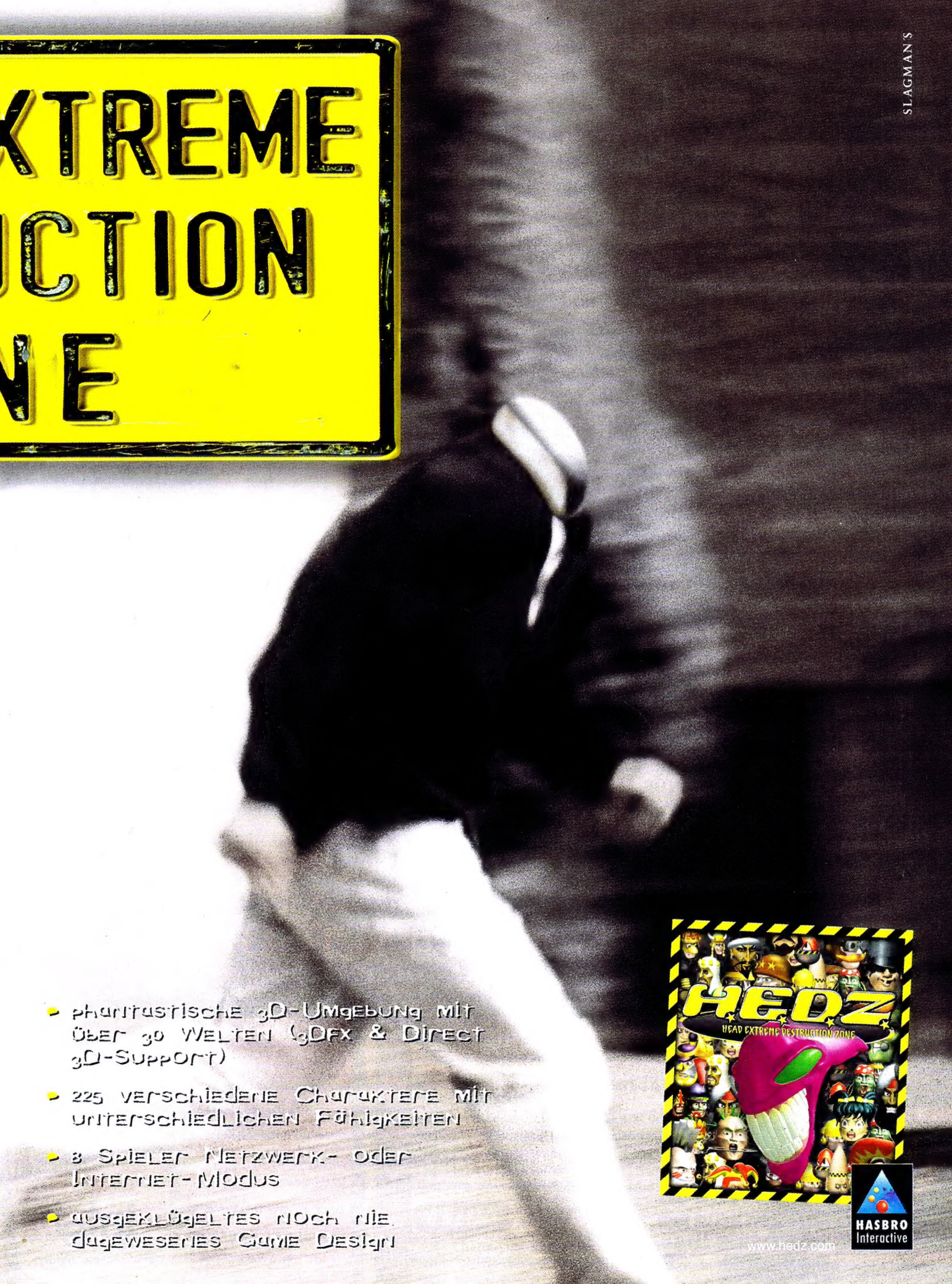
Spiele · Tips · Software · Hardware · Kino · TV · Online · BRAVO SCREENFUN

Traumkiste: Der optimale Spiele-PC · Die geben Gas: Die besten 3D-Chips

PC CD-ROM

H.E.D.Z. (HEDZ) is published under licence from VIS Interactive plc.
H.E.D.Z. Head Extreme Destruction Zone is a trademark of VIS Interactive plc registered in the USA. ™1997 VIS Interactive plc.
All rights reserved.

RENNEN. SCHIEßEN. FLIEHEN. H.E.D.Z. DER 3D-SHOOTER DER NEUESTEN GENERATION. KONFRONTIERT SIE MIT MEHR ACTION ALS DIE POLIZEI ERLAUBT. 225 MÖRDERISCHE KOPFJÄGER WARTEN NUR DARAUF, SIE AUF DER JAGD NACH IHREM WERTVOLLSTEN STÜCK DURCH ÜBER 25 WELTEN ZU H.E.D.Z.EN. STELLEN SIE SICH DEM KAMPF - ABER LASSEN SIE SICH NICHT AUF DEM FALSCHEN FUß ERWISCHEN. ODER ES GIBT RUCK-ZUCK EINE VORLADUNG VOR'S JÜNGSTE GERICHT!



- phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
- ausgeklügeltes noch nie dagewesenes Game Design

©1998 Intel Corporation. Alle Rechte sind geschützt. Intel und Pentium sind eingetragene Warenzeichen. Half-Life ist ein Warenzeichen der Sierra On-Line Inc. und ist ab November 1998 erhältlich.

Jetzt kannst Du Dich mit Deinen Spielen in völlig neue Dimensionen katapultieren. Mit einem PC, der mit dem Intel® Pentium® II Prozessor ausgestattet ist. Er hat die Power, um Deine Lieblingsspiele zu noch nie dagewesenem Leben zu erwecken. Gigantischer Sound, schnelle Action und realitätsnahe 3D-Animationen - der Pentium II Prozessor hilft Dir, den letzten Kick in die Spiele von heute zu bringen. Unglaublich schnell und real, beispielsweise mit neuen Programmen wie Half-Life™, die speziell von Sierra Studios entwickelt wurden, um die Vorteile der unglaublichen Leistungsfähigkeit des Pentium II Prozessors noch intensiver zu nutzen. Viel mehr über speziell für den Pentium II Prozessor entwickelte Programme findest Du im Intel Software Schaufenster (Showcase) im Internet unter: ▶ www.intel.de

intel®
The Computer Inside.™

BRAVO SCREENFUN

INHALT

1/99

SPECIAL *für Spiele-Fans*

6 **And the winner is...**
Große Leserwahl: Das ist Euer Spiel des Jahres 1998

Hot! 10 **Angespielt: Metal Gear Solid**
Top-Agent Solid Snake läßt es krachen und blitzen!

14 **Microsofts geheime Spieleschmiede**
Die Knaller der neuen Firma Digital Anvil

16 **News**
Infos und die spannendsten Trends in aller Kürze

18 **Der beste Spiele-PC für Dich!**
Alle Komponenten für den idealen Spiele-PC

CHARTS

22 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK *Alle Spiele alphabetisch*

24 So bewertet BRAVO SCREENFUN
52 **Actua Soccer 3**
51 **Blackstone Chronicles**
57 **Centipede**
Hot! 30 **Crash Bandicoot 3**
Hot! 32 **Die Siedler III**
53 **Excessive Speed**
Hot! 34 **FIFA 99**
56 **Game & Watch Gallery 2**
44 **Gangsters**
37 **Global Domination**
Hot! 39 **Grim Fandango**
40 **Heretic II**
51 **Janes' WW II Fighters**
37 **Krieg der Welten**
48 **Mana – Der Weg der schwarzen Macht**
41 **NBA Jam 64**
41 **NBA Live 99**
53 **Oddworld: Abe's Exoddus**
56 **Pocket Bomberman**
53 **Powerslide**
45 **Scotland Yard**
Hot! 54 **Star Wars: Rogue Squadron**
45 **Stratego**
56 **Tetris DX**
Hot! 26 **Tomb Raider III**
46 **Top Gear Overdrive**
42 **Wargasm**
36 **WipEout 64**
59 **Kurz & knackig:** Mini-Tests
60 **Gut & billig:** Diese Spiele gibt's günstig

Der Superkalender Noch zwölfmal blättern bis 2000

METAL GEOR SOLID S. 10

TOMB RAIDER III S. 26

CRASH BANDICOOT 3 S.30

DIE SIEDLER III S. 32

KINO/TV

Hot! 122 **Der Staatsfeind Nr. 1**
Hochspannend: Will Smith in Lebensgefahr

125 **Star Trek: Der Aufstand**
Mutig: Captain Picard auf Konfrontationskurs

126 **Die wichtigsten Filme und Videos**

128 **Das Beste zum Feste**
Die Spielfilm-Highlights an den Feiertagen

130 **Xena** Neue Folgen mit der Fantasy-Heldin

131 **Stargate** Die 1. TV-Staffel zum Film startet

132 **TV-Highlights** im Dezember/Januar

SPECIAL

134 **Preacher – Die Stimme des Herrn**
Der makabre US-Comic kommt auf deutsch

137 **Räder, die rechnen**
Die Geschichte des Computers, Folge 1

Hot! 138 **23: Die Geschichte des Hackers Karl Koch**
Sein Leben, sein Tod, das Buch, der Kinofilm

RUBRIKEN

17 **Impressum**

142 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

144 **Leserbriefe**
Eure Meinung ist gefragt

145 **Vorschau**

146 **Gewinne satt**
Der SCREENFUN-Jackpot

HARDWARE

87 **Know-how** Das müssen 3D-Karten heute können

Hot! 88 **Im Test** Sechs Grafikchips der neuesten Generation

94 **Erste Hilfe für 3D** So pflegst Du Deine Grafikkarte

97 **Dein Recht** Falsche oder mangelhafte Ware umtauschen

98 **Speicherformen der Zukunft** Klein und riesig: Solid State

100 **Schnäppchenliste** Wo es gute Hardware preiswert gibt

100 **Cyborg 3D** Ein Digital-Pad, das zu jedem Spielgenre paßt

101 **UR Gear** Gamepad, Kopfhörer und Mikrofon in einem

101 **SpeechMike** Witzige Maus für alle, die mit dem PC reden

SOFTWARE

104 **Gute Zeiten, schlechte Zeiten** Die CD-ROM zur Serie

Hot! 106 **Expedition zur Titanic** Packende Tauchsimulation

108 **Profi-Check** Fettes Brot testet den Musiktracker „music"

110 **Im Kurztest** Software-Tops und -Flops

112 **Der 30-min-Workshop** Drucker und Software installieren

ONLINE

114 **Chatten mit ICQ** Cooles Chatprogramm für Echtzeit-Fans

116 **Web für Weihnachtsmuffel** Komik statt Kitsch im Internet

118 **Surfen ohne Telefongebühren** Tolle Inklusiv-Angebote

DER STAATSFEIND NR.1 S. 122

FETTES BROT TESTET S. 108

LÖSUNGEN PER POST

TRIX ab Seite 63

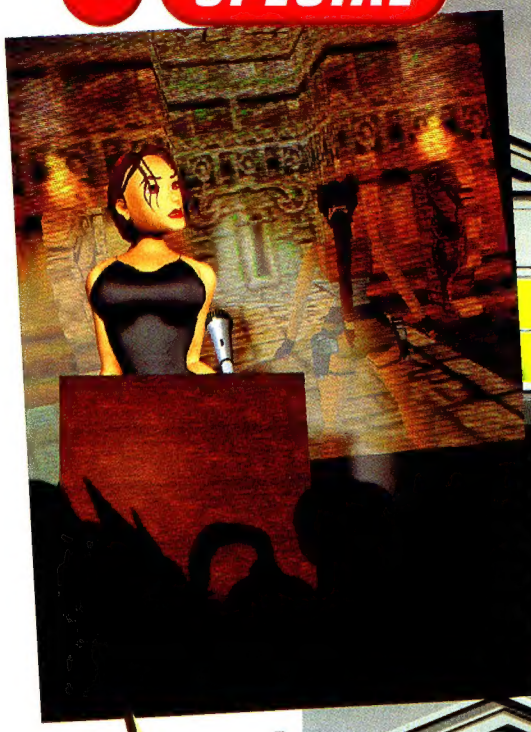
ZUM SAMMELN!

Alle Tips getestet!
Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen zu Spielen an – etwa zu „Tomb Raider III", „Gran Turismo", „The Legend of Zelda: Ocarina of Time", „Banjo – Kazooie", „Mission: Impossible" und vielen anderen. Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System zu nennen. Schickt die Karte an folgende Adresse:

BRAVO SCREENFUN
»Lösungen per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.



„Ich bin gerührt...“ Lara bedankt sich bei der Leserschaft und allen Freunden und Kollegen aus der Branche

Heiß begehrt und nur schwer zu bekommen: Der SCREENY ist unsere Auszeichnung für das beste Spiel des Jahres. Euer klarer Favorit für 1998 ist „Tomb Raider II“

AND THE

1 Tomb Raider II (PC, PS)

Laras zweites Abenteuer startet in China. Dort macht sich die wagemutige und sprungstarke Heldin auf die Suche nach dem geheimnisvollen „Dagger of Xian“. Bevor sie das Messerchen sicher in ihren zarten Händen hält, gibt es jede Menge zu tun. Die formschöne Mädchen-Action war Euch den ersten Platz wert. Gratulation!

Tusch, Jubel, Applaus – der Sieger steht fest! Euer Lieblingsspiel des Jahres 1998 ist „Tomb Raider II". Lara zieht der Konkurrenz mal wieder den roten Teppich weg.

Die Wahl ist eindeutig. Klarer Sieger mit einer absoluten Mehrheit und damit Spiel des Jahres: Eidos' „Tomb Raider II" mit Superheldin Lara Croft. Abgeschlagen auf den Plätzen zwei und drei: „Anno 1602" von Sunflowers sowie „Tekken 3" von Namco.

Laras Abenteuer ist nicht nur bei Euch der Favorit, sondern hat auch bei uns einen guten Eindruck hinterlassen. Aber auch die anderen Informationen der Redaktion wollen wir Euch nicht vorenthalten: Auf den nächsten Seiten findet Ihr alles, was uns im vergangenen Jahr positiv und negativ aufgefallen ist. Wir verraten Euch die Hits in der Redaktion, erinnern uns an die heißesten Filme und TV Serien, erkunden die erfolgreichsten Genres und basteln mit der coolsten Hardware.

Eure 10 Top-Titel 1998

1	**Tomb Raider II**	Core Design/Eidos
2	**Anno 1602**	Sunflowers/Maxdesign
3	**Tekken 3**	Namco/Sony
4	**Banjo – Kazooie**	Rare/Nintendo
5	**Gran Turismo**	Sony
6	**Commandos**	Eidos
7	**Frankreich 98**	EA Sports
8	**Zelda 64**	Nintendo
9	**Unreal**	Epic/GT Interactive
10	**Final Fantasy VII**	Squaresoft/Sony

Text: Angelika Buscha, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Christiane Strobel, Volker Weitz · Illustration: Horst Kolodziejzyk, Igor Clukas · Foto: Pro 7

WINNER IS...

2 Anno 1602 (PC)

Platz zwei für Sunflowers' Strategiespiel um Aufbau, Handel und Diplomatie. Die liebevoll angelegte Grafik und eine pflegeleichte Spiel-Engine konnten Euch und uns überzeugen. Inzwischen sorgt eine Missions-CD für Hausbau-Nachschub. Und bei den „Sonnenblumen" ist auch schon der zweite Teil in Vorbereitung.

3 Tekken 3 (PS)

Platz drei für „Tekken 3". Der Fightspiel-Meilenstein von Namco setzt neue Maßstäbe. Originelle Kämpfer, abgedrehte Moves und eine elegante Pad-Steuerung lassen kaum noch Wünsche offen.

Die Highlights

Die Charts der Redaktion

So viele Spiele, so wenig Zeit. Wir nehmen die Gelegenheit zum Anlaß, auch die Spiele aufzulisten, die der SCREENFUN-Redaktion am besten gefallen haben.

Ganz gleich, wie nah der Redaktionsschluß auch war – für eine gepflegte Netzwerk-Session „Half-Life" machte die Redaktion gerne eine kleine Arbeitspause. Andere Spiele wie etwa das Rollenspiel-Epos „Final Fantasy VII" oder „Oddworld: Abe's Exoddus" kosteten hingegen viele Feierabende und noch mehr Wochenenden vor der Flimmerkiste beziehungsweise den heimischen PC-Monitoren, bevor einige Redaktionsmitglieder zur Ruhe kamen.

Freunde fürs Leben: Die Wachsoldaten in „Half-Life" kämpfen an Deiner Seite

Actionheld mit Brille: Der sensible Wissenschaftler Gordon aus Sierras „Half-Life"

1. Half-Life (PC) Einhellig der Redaktionsfavorit unter den 3D-Shootern. Hier steht kein stumpfes Ballern im Vordergrund, sondern die genial ins Spiel eingebaute Handlung.

2. Final Fantasy VII (PC, PS) Das brillante Rollenspiel von Square erlebte auf dem PC seinen zweiten Frühling.

3. Unreal (PC) Bevor „Half-Life" erschien, spielten wir „Unreal" und staunten über die superbe Grafik.

4. Oddworld: Abe's Exoddus (PC, PS) 700 Bildschirme gibt's – klar, daß wir uns dafür besonders viel Zeit nahmen.

5. Banjo – Kazooie (N64) Die bunten Spiele-Welten machten aus Rares 3D-Jump&Run das beliebteste N64-Spiel.

Die coolsten Charaktere

Zu Unrecht hinter Gittern: Playstation-Held Abe macht alles falsch und ist vielleicht gerade deshalb so liebenswert

1. Abe Er ist häßlich, hat aber neben einem freundlichen Gemüt auch echte Charaktereigenschaften. Der extraterrestrische Held aus der „Oddworld"-Saga begeistert uns durch seinen Verlierer-Charme.

2. Lara Croft Die wohl berühmteste Archäologin der Welt verzaubert mit ihrem Aussehen und Können nicht nur Spiele-Fans.

3. Glover Vier Finger für ein Halleluja. Glovers Auftritt zeigt, wie flexibel ein alleingelassener Handschuh sein kann.

4. Cloud Der Held aus „Final Fantasy VII" erkämpfte sich mit seinem übergroßen Brotmesser bei uns den vierten Platz.

5. Worms Sie erschossen und zersprengten sich. Die Würmer des Multiplayer-Hits „Worms 2" sorgen für gute Laune.

Die herbsten Enttäuschungen

Trat ein schweres Erbe an: „Yoshi's Story" für das N64 ist nicht so gut wie der Vorgänger

1. Yoshi's Story (N64) Zwar ist das Spiel nicht schlecht, aber nach dem begnadeten Vorgänger auf dem Super Nintendo blieb „Yoshi's Story" weit hinter den Erwartungen zurück.

2. Virus 2000 (PC, PS) David Brabens Klassiker-Neuaufguß ist zu schwer und zu unübersichtlich. Sehr schade!

3. Godzilla Eine große Eidechse trampelte New York platt. Der Verstand des Regisseur ging schon vorher flöten.

4. Game-Boy-Color-Spiele Zum Deutschland-Start stehen viel zu wenig gute Spiele zur Verfügung.

5. Star Wars: Rogue Squadron Viel Hype um Nichts. Dröge Missionen und langweilige Grafik sind etwas wenig.

Die größten Hardware-Hits

Da kommt Bewegung ins Spiel: Die Rumble-Pak-Technologie macht Spiele realistischer

1. Rumble Pak Konsolenspiele erhalten durch Rumble Paks erst den entscheidenden Realitätskick. Im PC-Bereich sorgen Lenkräder mit Force Feedback für höheren Spielspaß.

2. Neue Prozessoren Intel Pentium II oder AMD K6 2 steigert die Leistungsfähigkeit eines PC enorm.

3. Lego CyberMaster Das Baukasten-Set von Lego Technic enthält einen guten Roboter zum Selberbauen. Mehr davon!

4. 3D-Grafikchip Aktuelle Grafikchips wie der Riva TNT bieten beste 2D- und 3D-Beschleunigung im Kombi-Pack.

5. Rundum-Sound Dank eines neuen Audio-Konzepts sorgt die Soundblaster Life für echten 360-Grad-Raumklang.

Die besten Web-Seiten

Super Seite zum Abzocken: www.kostenlos.de sammelt alles, was es im Web umsonst gibt

1. www.kostenlos.de Vom Gewinnspiel bis zur kostenlosen E-Mail-Adresse: Wenn es irgendwo im Netz etwas umsonst zu holen gibt, findest Du es auf dieser Internet-Seite aufgelistet.

2. www.liquidaudio.com Das Online-Musikmagazin überträgt Live-Konzerte im Internet und stellt neue CDs vor.

3. www.ran.de Die Webseite der erfolgreichen Sportsendung bietet umfassende Infos rund um Fußball & Co..

4. www.thex-files.com Auf der offiziellen „Akte X"-Homepage findest Du einen kompletten Episoden-Führer.

5. www.cinemabilia.com Poster, Videos und viele Fanartikel zu Film und Fernsehen gibt's hier online zu kaufen.

des Jahres 1998

Die besten Kino-Filme

Es gab 1998 viel Schrott und echte Highlights: Unser Spitzenreiter ist „Die Truman Show". Da ist jemand was, von dem andere nur träumen: TV-Star mit Traumquoten. Der Ruhm hat nur einen Haken: Der Mann hat keine Ausstiegsklausel in seinem TV-Vertrag. Superlustig war „Verrückt nach Mary". Die Komödie ist einfach ein geschmackloser Hinterhalt. Wer da reingerät, kann ablachen wie lange nicht mehr. Natürlich gehört der Schluchzfilm „Titanic" mit auf die Liste. Auch wenn uns Leo inzwischen mit seinem pubertierenden Rowdy-Gehabe ziemlich auf den Geist geht.

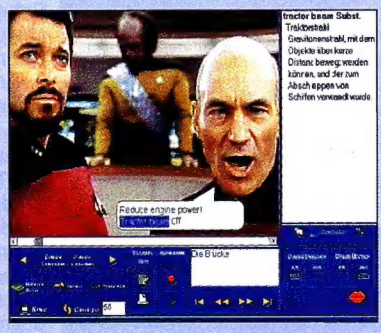
1. Die Truman Show
2. Der Soldat James Ryan
3. Titanic
4. The Big Lebowski
5. Verrückt nach Mary

Die cleversten TV-Serien

Klar, daß unser Serien-Highlight „Akte X" bleibt: Keine TV-Schauspielerin lächelt sich so cool durch ihre Fälle wie Gillian Anderson als Scully. Und außerdem mögen wir es, wie sie David Duchovny immer mal zeigt, wo es langgeht. Blöd finden wir, daß sich George Clooney aus der Fernsehserie „ER" schreiben läßt, weil er jetzt ein Kinostar ist. Wie soll das mit der Serie weitergehen, wenn der Mann nicht mehr durch die Kliniktüren rauscht und Schwestern und Patientinnen gleichermassen verwirrt? Unser Dauerbrenner ist „Eine schrecklich nette Familie". Die vier sind schwer zu toppen.

1. Akte X
2. Emergency Room
3. Die Simpsons
4. Star Trek
5. Eine schrecklich nette Familie

Die schönsten CD-ROMs



Mit „Multi Lingua Movie Talk" lernt man Englisch, indem man Originalvideos der TV-Serien „Star Trek", „Columbo", „Beverly Hills 90210" oder „Mord ist ihr Hobby" auf CD-ROM ansieht. Puzzlespaß der Extraklasse bringen die „Moving Puzzles". Hier setzt Du Videoclips aus sich bewegenden Einzelteilen wieder zusammen. Das Haus wackelt bei „Große Erfinder", dort kann man wichtige Experimente der Technik-Geschichte nachstellen. Trekkern legen wir die „Star Trek Enzyklopedia" ans Herz, ein unentbehrliches Nachschlagewerk. Und Geschichte als Comic gibt's bei „Operation Teddybär".

1. Multi Lingua Movie Talk
2. Moving Puzzles
3. Große Erfinder
4. Star Trek Enzyklopedia
5. Operation Teddybär

Die erfolgreichsten Genres

„F-Zero X", Nintendos Remake des Super-Nintendo-Klassikers, geht tierisch ab. Superschnelle Grafik und geniales Streckendesign sorgen für Rennspaß pur!

1. **Rennspiele** 1998 erschienen mehr Spitzen-Rennspiele denn je für sämtliche Systeme. Playstation-Besitzer erfreuten ihr Herz an „Gran Turismo", während PC-User „The Need for Speed 3" und „Grand Prix Legends" auf ihren Festplatten verewigten. N64-Fans wurden erst kürzlich mit „F-Zero X" und „wipEout 64" bedacht.
2. **3D-Shooter** Granaten und Raketenwerfer bestimmten in diesem Jahr die PC-Bildschirme. Egal ob „Half-Life", „Unreal" oder „Shogo" – den Spiele-Häusern ging die Munition nicht so schnell aus.
3. **Echtzeit-Strategie** Sie sind nicht totzukriegen. Es gibt kaum eine Firma, die nicht mindestens ein Echtzeit-Strategiespiel auf Lager hätte. Highlight des Jahres: der „Warcraft"-Ableger „Starcraft".
4. **Frisch aufgelegte Oldies** Die Alten kommen. Ob „Populous", „Virus", „Centipede" oder „Asteroids": Die Oldies wurden nicht nur neu aufgekocht, sondern stehen auch als Klassiker im Netz.
5. **Jump&Runs** sind auf Konsolen stärker präsent. „Banjo – Kazooie" stieß Mario vom N64-Thron, Abe glänzte in seinem zweiten Abenteuer „Exoddus", und nebenbei erschienen viele Trittbrettfahrer.

Was uns bewegte

Bitte recht freundlich: Mit der Game Boy Camera gibt's jede Menge witzige Bilder

1. **Force Feedback** Angeführt vom Rumble Pak hielten die vibrierenden Joypads und Lenkräder bei uns Einzug und brachten uns noch einen Tick näher ins Spielgeschehen.
2. **Und tschüß, Saturn!** Wir sagen zum Abschied leise Servus: Schade, Saturn, daß du dich nie so richtig durchsetzen konntest. Ruhe in Frieden.
3. **Hallo, Dreamcast!** Sega läßt uns lange trauern. In Japan ist die Konsole bereits erhältlich, hier in Deutschland will uns Sega glatt noch ein Jahr warten lassen.
4. **Game Boy Camera** Mit einer digitalen Schwarzweiß-Kamera für unter 200 DM rettete sich Nintendo übers Sommerloch. In Japan war sie erfolgreicher als bei uns.
5. **3D-Shooter mit Inhalt** Es war das Jahr der „intelligenten" 3D-Actionspiele. Selten gab es so viel Story und Atmosphäre wie in „Unreal" oder „Half-Life".

Zu schön: Ein schuppiges 3D-Monster aus „Unreal"

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Vergiß James Bond oder „Mission: Impossible"-Held Ethan Hunt! Das Ein-Mann-Kommando Solid Snake steckt demnächst alle Agenten in die Tasche.

Aufwendige Lokalisierung: Die deutschen Bildschirmtexte füllen ein zirka 700 DIN A4-Seiten dickes „Drehbuch"

Snake, Solid Snake: Statt Maßanzügen trägt Snake eine futuristische Kampfkleidung

Die Soldaten schießen schnell und sind selten allein

Das Codec-System: Per Funk kannst Du ständig Informationen abrufen und Dich mit verschiedenen Charakteren in Verbindung setzen

Ein wenig angespannt sondierst Du die Umgebung mit Deinem Spezial-Fernglas. Auf dem Platz vor dem Eingang der Basis erkennst Du drei Wachen, eine davon schlafend. Auch den gesuchten Einstieg zu einem Lüftungsschacht kannst Du ausmachen. Den Atem anhaltend begibst Du Dich auf den Weg, die Wachen zu umgehen und lautlos in die Station einzudringen.

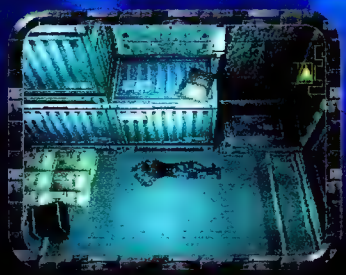
In „Metal Gear Solid" übernimmst Du die Rolle des Spezial-Agenten mit dem Codenamen Solid Snake. Zwar kehrte er vor einiger Zeit seiner ehemaligen Einheit den Rücken, doch die US-Regierung benötigt dringend seine Hilfe. Terroristen haben nicht nur zwei Industriebosse als Geiseln genommen, sie sind offenbar ebenfalls im Besitz von Nuklear-Sprengköpfen. Die Schurken drohen, die Waffen einzusetzen, sofern nicht innerhalb von 18 Stunden ihre finanziellen Forderungen erfüllt werden.

Dummerweise handelt es sich bei den Terroristen größtenteils um Mitglieder Deiner alten Spezial-Einheit, mit denen wahrlich nicht gut Kirschen essen ist: Psycho Mantis verfügt über telepathische Fähigkeiten und dringt liebend gern in die Gehirne seiner Gegner ein. Revolver Ocelot ist neben Sniper Wolf ein hervorragender Schütze, und Kraftpaket Vulcan Raven ist selten ohne durchschlagende Mini-Kanone anzutreffen. Ihr Anführer ist Liquid Snake, dem ebenfalls ein schlechter Ruf vorauseilt.

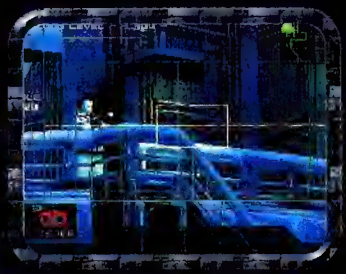
Verschanzt haben sich die Schurken in einer abgelegenen Militärbasis im frostigen Alaska. Deine Aufgaben sind somit klar: Dringe in die stark bewach-

Große Verschwörung: Von Geiseln erfährt Snake mehr über die Hintergründe seines brisanten Auftrags

Besser bewacht als Fort Knox: Die Wachen sind sehr aufmerksam



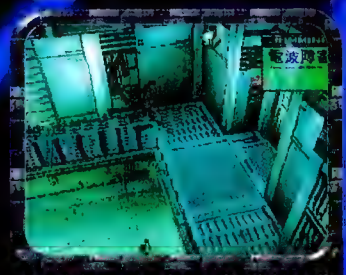
Um den Kameras zu entgehen, ist auch schon mal kriechen angesagt



Per Spezial-Ferngias sondierst Du gefahrlos die Lage

Shocking: Du mußt die Folter durch Kreis-Knopfdrücken überstehen

Ein starkes Ein-Mann-Kommando: Snake fackelt nicht lange, um an wichtige Informationen zu kommen



Spezialgranaten legen die Elektronik und somit die Kameras lahm

te Station ein und befreie die Geiseln. Überprüfe, ob die Ex-Agenten tatsächlich im Besitz von Nuklearwaffen sind – falls ja, mache sie unbrauchbar.

„Metal Gear Solid" ist keineswegs ein „Mission: Impossible 2", denn hier lautet die Devise: „Nicht erwischen lassen, um nicht erwischt zu werden!" Im Gegensatz zu allen bisherigen Spielen dieser Art verfügen Deine Gegner nämlich über reichlich Gehirnschmalz und sind gar nicht leicht zu überrumpeln. Bereits die Wachen, deren Sinne durch Gen-Manipulationen geschärft wurden, stellen Dich vor Probleme: Kleinste Geräusche, wie etwa beim Durchlaufen einer Pfütze, oder Fußspuren im Schnee versetzen sie in Alarmzustand. Mit der MG im Anschlag suchen Sie dann sofort die ganze Umgebung ab. Und wehe, sie entdecken Dich...

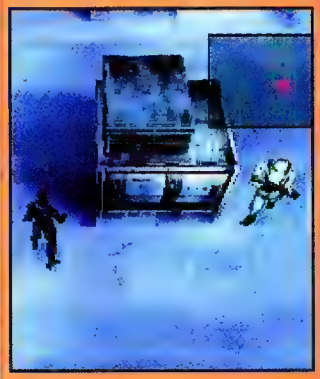
Zudem sind in der Basis neben einigen Fallen zahllose Überwachungskameras installiert, die ebenfalls Dein Vorwärtskommen erschweren. Deine einzige Hilfe, gerade zu Beginn des Spiels, ist ein kleiner Radarschirm, der Dir die nähere Umgebung mitsamt Wachen und Kameras anzeigt. Auch deren Sichtfelder erkennst Du, so daß Du Dich mit etwas Geschick ungesehen vorbeischleichen kannst. Weitere Hilfe erhältst Du über das sogenannte Codec-System, eine Art Funkanlage, die in Dein Ohr eingepflanzt wurde. Ein Druck auf die Select-Taste genügt, um mit Deinem Vorgesetzten, Deinem Ausbilder oder einer Waffenexpertin Kontakt aufzunehmen.

Auch wenn Du im Laufe des spannenden Abenteuers auf verschiedene Waffen stößt, solltest Du Feuergefechten grundsätzlich aus dem Wege gehen. Werden nämlich die Wachen auf Dich aufmerksam, beeinträchtigt das Deinen Radar. Du erkennst dann nicht mehr, von wo weitere Soldaten heranstürmen und wo eventuell noch Fluchtwege offen sind.

Mysteriös: Ninja ist Snake kein Unbekannter

INFO

Wachen lenken durch Ablenken



Geschickt hinterlassene Spuren im Schnee können Wachen auf eine falsche Fährte führen

Solid Snakes Klopfen an der Wand lockt den Soldaten heran

METAL GEAR

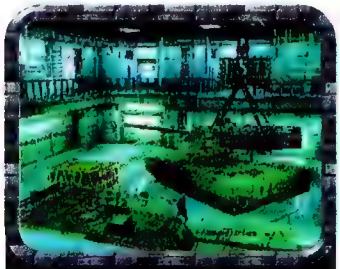
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Neben der nervenzerreißenden Spannung, die sich durch das gesamte Spiel zieht, ist es vor allem die aufwendig präsentierte Story, die Dich in ihren Bann zieht. Alle Zwischensequenzen sind im Grafik-Stil des Spiels gehalten und fügen sich nahtlos ins Geschehen ein. Spektakuläre Kameraschwenks und künstlich erzeugte Unschärfe erzeugen zudem eine Film-Dramatik wie in „Stirb Langsam".

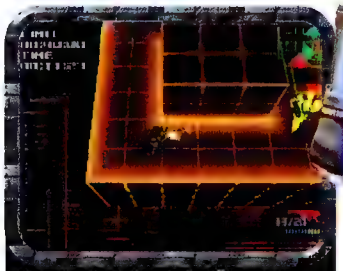
Weiterhin wird nahezu jede Spielminute von fein auf die Situation abgestimmten Tracks begleitet, die mal bedrohlich anschwellen oder auch tragische Stimmung ausdrücken. Absolut revolutionär ist die Menge an Text und Sprachausgabe, die Dich in „Metal Gear Solid" erwartet. **Konami spricht von 700 DIN A4-Seiten, die deutsch synchronisiert werden.**

Während das Spiel in Japan längst Kultstatus genießt und auch in Amerika die Playstation-Szene für sich erobert hat, müssen wir Europäer uns noch bis kommenden März gedulden. **Auch wenn das Warten schwerfällt, raten wir vom Import der US-Version ab.** Die Story ist so unglaublich umfangreich und mit zahlreichen Wendungen und Überraschungen gespickt, daß Du ohne fundierte Englischkenntnisse wenig verstehst. Wir schauten Hideo Kojima bei den Übersetzungsarbeiten über die Schulter (siehe Interview) und sind überzeugt, daß im März der größte Actionkracher der Konsolengeschichte erscheint.

Text: Michael Martin · Interview & Foto: Andreas von Lepel



Die Szenarien sind sehr detailliert und nahezu fehlerfrei dargestellt

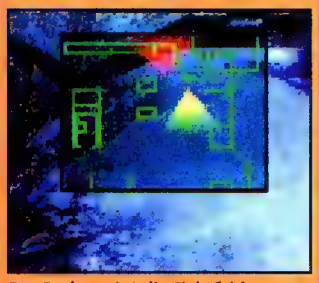


Agententraining: Zehn Übungen bringen Dir Snakes Fähigkeiten bei

Geblickt: Mit der Infrarotbrille erkennst Du die tödlichen Laserstrahlen

INFO

Agenten schleichen einsam



Der Radar zeigt die Sichtfelder von Wachen und Kameras an und hilft, einen sicheren Pfad zu finden

Schleich: Die schwenkenden Kameras haben auch tote Winkel, die Du Dir zunutze machen kannst

Verflixt: Solid Snake ist in eine Falle gelaufen! Zufall oder geplante Handlung? Im März findest Du es heraus

Für Meryl wird es gefährlich: Psycho Mantis manipuliert ihr Gehirn

Interview mit Hideo Kojima

SCREENFUN sprach mit Hideo Kojima, dem Erfinder und Projektleiter von „Metal Gear Solid".

Von Hideo Kojima stammen auch „Snatcher" und „Policenaughts"

SCREENFUN: *Wann haben Sie mit der Arbeit an „MGS" begonnen?*

H.K.: Vor zirka zehn Jahren hatte ich die Idee für „Metal Gear", damals für die japanischen MSX-Computer. 1994, als die ersten Spezifikationen für die Playstation veröffentlicht wurden, dachte ich, daß jetzt die richtige Zeit für ein neues Spiel gekommen sei.

SCREENFUN: *Woher kam die Idee für diese Art von Spiel, lieben Sie den „westlichen" James Bond mit seinen ganzen technischen Gimmicks so sehr?*

H.K.: Als Kind war ich ein großer Fan von „007". Ich mochte diese Spionage-Geschichten und die finsteren Geheimdienste sehr gern. Deswegen wollte ich eine Geschichte erschaffen, in der der Held immer auf der Hut sein muß. Er muß sich verstecken, unerkannt bleiben und etwas suchen. Außerdem sollte noch ein bißchen „Good Cop, bad Cop" aus den amerikanischen Filmen dazukommen – alles zusammen ergibt dann „MGS".

SCREENFUN: *Eine sehr witzige Idee sind die Zigaretten, die Snake raucht, um Laserstrahlen aufzuspüren. Zu langes Paffen schadet aber der Gesundheit! Sind Sie selbst Raucher?*

H.K.: Ich rauche nicht. Ich wollte nur das Klischee des Agenten mit Lederjacke, dunkler Sonnenbrille und einer Zigarette im Mundwinkel erfüllen.

SCREENFUN: *Wie weit ist die deutsche Version bisher gediehen?*

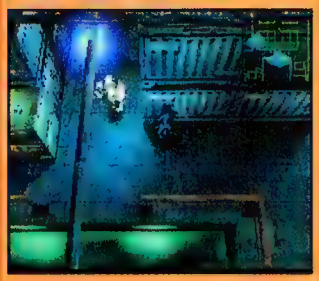
H.K.: Wir lokalisieren das Spiel hier in Tokio, die Sprachaufnahmen wurden mit deutschen Sprechern in London gemacht. Die Fortschritte sind sehr gut, die meisten deutschen Texte und Stimmen wurden schon eingebaut.

SCREENFUN: *Werden Sie für Segas Dreamcast entwickeln?*

H.K.: Für „MGS" existieren keine Pläne für eine Umsetzung, aber es wird wahrscheinlich andere Spiele von Konami für das Dreamcast geben.

INFO

Ansichtssache



Dies ist die normale Perspektive des Spiels, die relativ wenig von der näheren Umgebung zeigt

Preßt Du Dich zum Beispiel gegen eine Wand, schwenkt die Kamera und zeigt Dir mehr

Außerdem kannst Du kurz auf Ego-Perspektive umschalten und so um die Ecken linsen

PC | N64 | SAT | D/E

Metal Gear Solid

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

Start: März '99

Konami | 1 Spieler

Wenn doch schon März wäre: Ein wahrer Meilenstein der Videospiel-Geschichte rollt auf uns zu!

V-RALLY EDITION 99

NINTENDO 64

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

- **Abgefahrene Bewertungen**
  ...E: 87 % - 12/98, TOTAL!: 2+ - 1/99,
- **Actionstarkes Fahrgefühl**
  ...gen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zitter
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
  ...und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze,
  ...ich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
  ...Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite sta

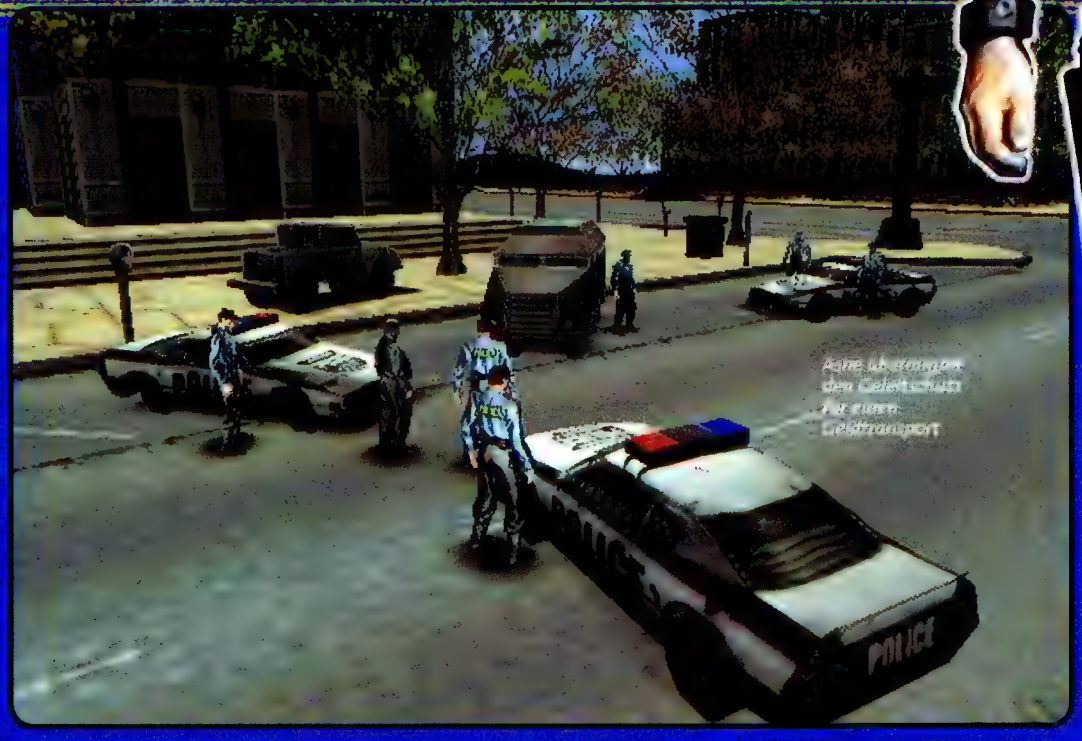
Scheiß Piste. Harte Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

Microsofts geheime Spieleschmiede

Zu Besuch bei Star-Programmierer Chris „Wing Commander“ Roberts. Seine neue Firma Digital Anvil entwickelt Spiele exklusiv für Microsoft. SCREENFUN warf schon mal einen Blick auf diese Knaller, die allerdings erst Ende 1999 erscheinen.

Kopfgeldjäger Ashe ist Deine Spielfigur im 3D-Ballerspiel „Loose Cannon“. Mit seinem Wagen ist er unterwegs auf den Straßen von Amerika



INFO

Regisseur Roberts

Chris Roberts ist nicht nur ein begnadeter Spieldesigner. Ganz nebenbei steht auch sein erster Science-Fiction-Kinofilm kurz vor der Fertigstellung (Bericht in SCREENFUN 5/98). „Wing Commander – The Movie“ erhält zur Zeit den letzten Schliff und soll noch im März 1999 in Amerika erscheinen. Auch die Fans hierzulande dürfen sich freuen: Der Film kommt in die deutschen Kinos.

Die actionlastige Raumoper dürfte bei uns spätestens im Herbst 1999 anlaufen. Man darf gespannt sein, ob sich Roberts Filmabenteuer gegen die starke Konkurrenz behaupten kann: Etwa zur gleichen Zeit startet dann auch ein anderes Zukunftsmärchen in unseren Kinos: George Lucas' neuer „Star Wars“-Film!

„Wing Commander“ ist bald startbereit: ein Rapier-Abfangjäger im Hangar des Mutterschiffs

Loose Cannon

Auf den Straßen Amerikas ist der Teufel los. Recht und Ordnung sind auf dem Rückzug, Gangsterbanden beherrschen die Städte. Ein Verbrechersyndikat übernimmt die Macht im Staat. Drahtzieher im Hintergrund ist der Großkriminelle Bishop. Seine einsamen Gegenspieler: Kopfgeldjäger im Auftrag der Polizei. Du steuerst Ashe, den besten dieser Privatbullen. Ashe ist eine wandelnde Einmann-Armee. Ausgerüstet mit den besten Waffen, verfügt er im Laufe des Spiels zudem über 15 unterschiedliche Fahrzeuge.

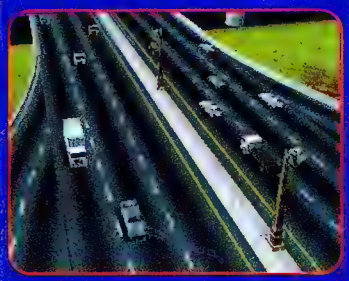
Du startest Dein 3D-Abenteuer in einer von neun amerikanischen Großstädten. Dort pulsiert das dreidimensionale Leben, alle Einwohner und Gegner sind voll animiert und gehen ihren normalen Beschäftigungen nach. Je nach angenommenem Auftrag bist Du am Anfang zu Fuß unterwegs oder düst mit einem fixen Straßenkreuzer von einer US-Metropole zur nächsten.

Dein Wägelchen kann mit den unterschiedlichsten Bordkanonen ausgerüstet werden. Für jede erledigte Mission lacht außerdem ein Preisgeld, das Du im Waffenladen gegen bessere Wummen, Motoren und Zusatzausrüstung tauschen kannst. Neue Aufträge gibt's in der örtlichen Polizeizentrale oder, wo sonst, beim Besuch in der Kneipe.

Wie im richtigen Leben kannst Du jederzeit den Wagen verlassen, zu Fuß weitermarschieren und die nähere Umgebung erkunden. Gefällt Dir ein anderer Wagen besonders gut, dann zeige keine Hemmungen: Steige einfach um und tuckere zum Beispiel mit einem Schulbus, Taxi, Lastwagen oder auch einem Cabrio durch die USA.

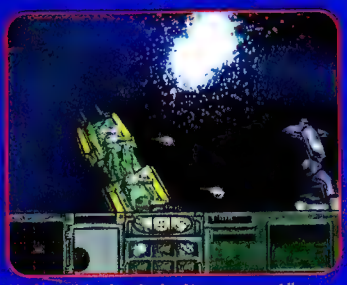
Ist Ashe zu Fuß unterwegs, siehst Du seinen Heldenkörper von hinten

Die Stadtpolizei unterstützt Dich im Kampf um Recht und Ordnung



Auch die Fahrten zwischen den Städten werden in schönstem 3D präsentiert

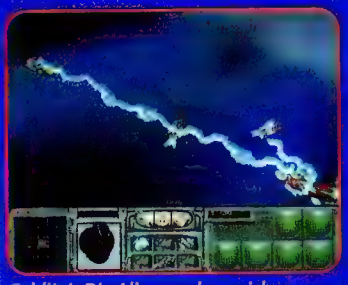
Je nach Tages- oder Nachtzeit geht die Spielsonne auf und unter



Raumschlacht: Dein Sternenzerstörer greift erfolgreich ein Alienschiff an...

...das sich programmgemäß in seine außerirdischen Einzelteile auflöst

Flottenaufgebot: Die eigenen Schiffe sammeln sich um den Heimatplaneten



Geblitzt: Die Aliens wehren sich mit unangenehmen Laserwaffen

Schutzschild: Vor feindlichem Beschuß schützt hoffentlich ein Energieschirm

Interview mit Chris Roberts

SCREENFUN: *Chris, wie klappt die Zusammenarbeit mit so einer großen Software-Firma wie Microsoft?*

Chris: Ganz hervorragend. Microsoft ist ein sehr geduldiger Geldgeber und läßt uns genug Zeit, um alle Programme in Ruhe abzuschließen. Wir müssen nicht etwa aus Termingründen auf wichtige Programmpunkte verzichten und können alle unsere Ideen verwirklichen. Die technische und organisatorische Unterstützung ist wirklich vorbildlich.

SCREENFUN: *Arbeitet ihr außer an den drei aktuellen Programmen noch an anderen Projekten?*

Chris: Die ganze Truppe ist im Moment in die bestehenden Projekte eingespannt. Ich selber arbeite aber bereits an dem Konzept für ein neues Spiel. Das Programm läuft unter dem Arbeitstitel „Free Lancer". Du als Spieler schlüpfst in die Rolle eines Raumhändlers und mußt Dich vom armen Schlucker zum Wirtschaftskapitän hoch arbeiten. Das ganze Spiel ist in 3D-Grafik. Du fliegst durch den Weltraum, landest mit Deinem Schiff auf irgendwelchen Planeten, steigst aus, läufst herum und alles ist und bleibt dreidimensional. Wird toll aussehen– laßt Euch überraschen!

Conquest: Frontier Wars

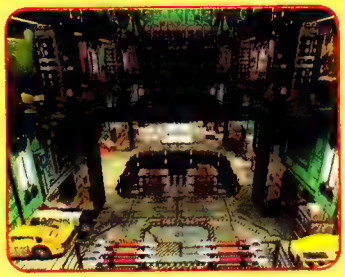
Vier raumfahrende Völker kabbeln sich in „Conquest: Frontier Wars" um die Vorherrschaft in der Galaxis. **In bester „Command & Conquer"-Tradition startest Du mit einer einsamen Raumstation. Bevor Du auf Beutezug gehen kannst, mußt Du Deine weiteren Truppen erst aufbauen.** Die Keimzelle für Dein Imperium ist ein kleiner Planet irgendwo im Universum. Hier kannst Du Rohstoffe wie Erz abund damit eine erste Flotte aufbauen. Dann schickst Du Deine Scoutschiffe aus und erkundest die nähere Umgebung. Ist ein neuer, unbewohnter Planet gefunden, folgen Deine Siedlerschiffe und nehmen den öden Gesteinsbrocken in Besitz.

Das komplette Spielareal besteht aus 16 Sonnensystemen mit unzähligen Planeten. Du hast also anfangs genug Raum, um Dich in aller Ruhe auszubreiten. Brenzlig wird die Lage dann erst, wenn Du auf ein anderes Volk triffst. Die munteren Kerlchen haben nämlich genau das Gleiche vor wie Du: Planeten erobern.

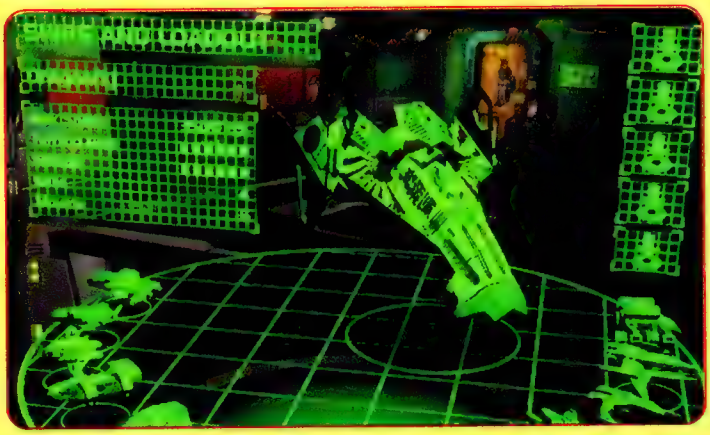
Jetzt kommt es darauf an, wer die meisten und besten Schiffe in den Kampf schicken kann. Nicht allein die Masse ist jetzt entscheidend, sondern auch die Qualität der Raumer. **Du solltest also frühzeitig Dein Geld in die Forschung stecken und bessere Angriffs- und Verteidigungswaffen entwickeln.**

Damit im unendlichen Weltraum der notwendige Überblick nicht flöten geht, stellt der Computer Dir erfahrene Admirale zur Verfügung. Diese Herren verwalten auf Wunsch einen Teil Deiner Flotte in den entlegeneren Raumregionen.

Missions-Briefing: Vor jedem Einsatz gibt es wichtige Informationen



Im Hangar des Mutterschiffs suchst Du einen der Raumjäger aus



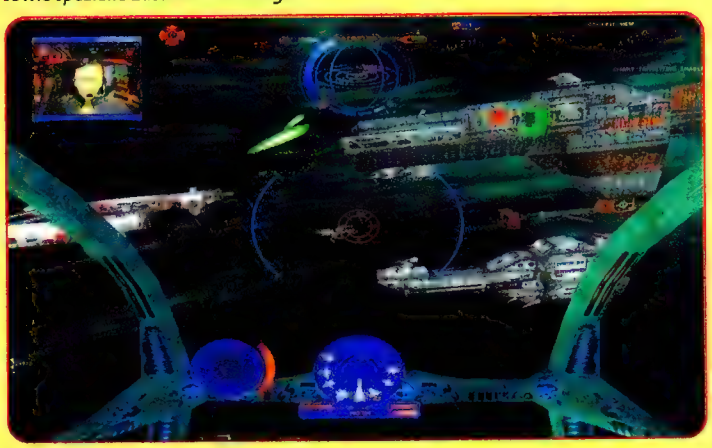
Jedes der Schiffe hat eine andere Bewaffnung sowie spezielle Zusatzeinrichtungen

Starlancer

Rußland, China, Amerika und England streiten sich um den Mars, und Du machst mit. Als Mitglied der berühmten „45th Volunteers Squadron" klemmst Du hinter den Kontrollen eines superscharfen Raumjägers und kämpfst für die gute Sache. Die wird wie immer von den Amerikanern vertreten. Die andern Länder haben natürlich auch recht, und so kommt es zum Kampf. Damit die Amis in „Starlancer" am Ende erfolgreich bleiben, mußt Du unzählige 3D-Raumschlachten heil überstehen. **Zwölf unterschiedliche Raumjäger und 20 futuristische Waffensysteme stehen zur Verfügung. Schutzschilde und Tarnvorrichtungen vervollständigen die Ausrüstung.** Stationiert ist Deine Einheit mitten im Weltraum, auf einem riesigen Mutterschiff. Vor jedem Einsatz versammelt sich die Pilotentruppe im Besprechungsraum und wird von der Kommandantin über den Einsatz informiert. Danach wählst Du einen der Raumjäger, läßt die Wunsch-Waffen einbauen und startest in den Weltraum.

Bei den meisten Missionen bist Du nicht allein unterwegs, sondern in Begleitung eines zweiten Jägers. Über Funk kannst Du diesem Flügelmann Befehle geben, die er hoffentlich alle ausführt.

Gerätst Du an einen Hasenfuß, dann kann es schon einmal passieren, daß die Begleitung das Weite sucht. In diesem Fall stehst Du ganz allein da im Kampf gegen das Böse. **Die von Digital Anvil entwickelte 3D-Grafik-Engine macht schon jetzt einen hervorragenden Eindruck.** Du darfst also gespannt sein.



Feuer frei! Der Blick aus Deinem Cockpit zeigt sich detailliert und sehr schön animiert

Text & Interview: Volker Weitz

TICKER

Action-Figuren-Wahn

„In"-Listen führen jetzt Action-Figuren ganz oben. So stehen neben Batman, Darth Vader und Spawn auch viele andere Charaktere als Diorama da (Figur mit Szenen-Hintergrund). Von Playmates Toys kommt noch im Dezember '98 ein neues, knapp 20 cm großes „Tomb Raider"-Diorama mit Lara Croft. MacFarlane Toys, die Macher der „Spawn"-Figuren, bauen die gesamte Besatzung aus Konamis „Metal Gear Solid" nach. Spätestens Februar '99 sollen sie verfügbar sein. Für Nintendo-Fans wandert „Mario Kart" in die Regale. Bestellen kannst Du die Importfiguren bei Mell's Gameshop in Trier, Tel. 0651/991 30 22.

Die Amis lieben Zelda

Amerika ist im „Zelda 64"-Rausch. Über eine halbe Million Vorbestellungen für Nintendos Spitzohr gingen bis November '98 bei den Händlern ein. Das ist neuer Rekord. Bis zum Weihnachtsfest will man sage und schreibe zweieinhalb Millionen Module an die Videospieler gebracht haben. Noch von keinem anderen Programm wurden soviele Videospiele in so kurzer Zeit verkauft.

Der Frag-Master-Joystick

Ein neuer Joystick speziell für Freunde von 3D-Shootern wird demnächst von der Firma Thrustmaster angeboten. Das futuristische Steuerstück soll zirka 140 Mark kosten. Dafür will man den Alien-Terminator mit nie gekanntem Steuerglück erfreuen. So kannst Du Dich problemlos seitwärts bewegen („strafen"), schießen und gleichzeitig das Ziel im Auge behalten. Auf komplizierte Tastatur-Kommandos kannst Du in Zukunft völlig verzichten.

Frag Master: ein Joystick speziell für 3D-Shooter

Furbys: die derzeit begehrtesten Spielzeuge in Nordamerika

Tamagotchis in Plüsch: Furbys

Furbys sind der Knaller der Saison. Die Idee, ein Tamagotchi in eine Fellhülle zu packen und mit Eigenschaften wie Sprache, Bewegung, Emotionen, Schlafen, Krankheiten und Berührungssensoren auszustatten, scheint genial. Die kleinen Plüsch-Tamas sorgen derzeit in Amerika für eine wahre Hysterie. Im Internet werden Furbys statt des regulären Verkaufspreises von umgerechnet rund 50 Mark für bis zu 400 Mark gehandelt. Wer „Creatures" mit seinen Norns mochte, wird auch ein Fan der Furbys werden, sobald die neue Plüsch-Spezies nächstes Jahr in Deutschland erscheint.

Die sprechende C-Watch gibt es in verschiedenen trendy Farben

Sprich mit mir!

Die neue Uhrenserie C-Watch der US-Firma Trendsetter sagt auf Knopfdruck die Zeit an. In jeder Uhr lebt eine der insgesamt vier witzigen C-Watch-Figuren und unterhält Dich mit flotten Sprüchen. Ab 29. Dezember 1998 sind sie für rund 100 Mark im Handel.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Spielstände in Silber! Wir verlosen 50 x die Playstation-Memory-Card „Limited Edition". Wer zu den exklusiven SilverCard-Inhabern gehören möchte, schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Memory", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Command Operation Tiber

Große Explosionen und viele Lichteffekte: „Tiberian Sun" soll optisch neue Maßstäbe setzen

So ist das halt mit guten Spielen: Angekündigt werden sie für den Herbst, wirklich fertig sind sie aber oft erst ein halbes Jahr später...

So geschehen mit „Command & Conquer: Operation Tiberian Sun". Nachdem Westwood an Electronic Arts verkauft wurde, rutschte der Veröffentlichungstermin immer weiter in die Ferne. Jetzt hat man sich auf Mitte März '99 geeinigt – dann endlich soll der dritte „C&C"-Teil fertig sein. Das ist Grund genug für SCREENFUN, den geplanten Vorabbericht erst in der nächsten Ausgabe zu veröffentlichen.

Finger als Paßwort: Die BioMouse scannt Deinen Fingerabdruck ein und sichert damit den Zugriff auf den PC

Finger zeigen

Jetzt gibt es eine neue Methode, mit der Du neugierige Augen von Deiner Festplatte fernhalten kannst. Ein kleines Gerät, die sogenannte BioMouse, scannt Deine Fingerabdrücke ein. Sie werden gespeichert und gelten statt eines Paßworts als Zugangs-Voraussetzung für Zugriffe auf den PC (Info: *www.electronicland.at*). Wer den Rechner anschaltet, muß seinen Finger von der BioMouse einlesen und prüfen lassen. Ob der Spaß jedoch seine 600 Mark wert ist, bleibt fraglich.

Die Bio-Mouse nimmt Fingerabdrücke

& Conquer: n Sun

Gefährlich oder nur Kanonenfutter? Was dieser NOD-Cyborg kann, erfahren wir erst im März 1999

Poster-Wunsch!

Eines war vielen nicht genug. Deshalb gab es viele Nachfragen nach unserem Poster „So funktioniert ein Computer" aus der Ausgabe 12/98. Die einen wollten ein Referat damit illustrieren, andere ihren Eltern die Weihnachtswünsche versinnbildlichen.

Wir geben allen Interessierten hiermit die Möglichkeit, das Poster nachzubestellen. Wir schicken es Euch gegen einen mit 3 Mark frankierten und adressierten Rückumschlag zu. Schreibt an folgende Adresse:

Bravo SCREENFUN
Stichwort: „Computer-Poster"
Postfach 200221
80002 München

Vom Motherboard bis zu externen Anschlüssen: Das SCREENFUN-Megaposter „So funktioniert ein Computer" zeigt und erklärt alle PC-Hardware-Komponenten

Voodoo3: schneller, schöner, besser?

Im Frühjahr '99 soll er fertig sein: der Voodoo3-Chip. Die zwei unterschiedlich teuren Ausführungen („2000" und „3000") stellen in Sachen Geschwindigkeit und Auflösung alles bisher Dagewesene in den Schatten. Der Chip basiert dabei auf der Banshee-Technik, hat also wieder den eingebauten, sehr schnellen 2D-Teil. Allerdings hält Hersteller 3Dfx an der 16-Bit-Farbtiefe fest – 3D in Echtfarben (24 oder 32 Bit) beherrscht der Voodoo3-Chip nicht.

Den neuen 3Dfx-Chip wird es in zwei Varianten geben

Wie schnell ist der Voodoo3 im Vergleich?

Voodoo Banshee	Voodoo2	Voodoo2 SLI	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
100 Mtexels/second	180 Mtexels/second	360 Mtexels/second	250 Mtexels/second	366 Mtexels/second

Mtexels/second: MegaTexel pro Sekunde. Füllrate mit bilinear gefilterten Textur-Pixeln

BRAVO SCREENFUN

AKTION!

Die ersten 1000 gewinnen: je 1 Videokassette von Nintendo mit 10 Spiele-Trailern, darunter „The Legend of Zelda: Ocarina of Time", „1080° Snowboarding" und „F1 World Grand Prix". Das Ideale zum Anschmecken für alle N64-Fans! Schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „N64", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BRAVO SCREENFUN
Die besten Songs aus den beliebtesten Computerspielen
HITS

Nach dem Tips-Sonderheft „SCREENTRIX" und der PC-Software „Wannabe a Pop Star" startet BRAVO SCREENFUN jetzt den großen Lauschangriff auf Eure Gehörgänge: Eine Musik-CD voll mit den besten Musiktracks der Computer- und Videospiele erwartet Euch. In der kommenden Ausgabe werden wir Euch genauer über die „SCREENFUN HITS" informieren. Dranbleiben!

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.
Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Britta Arnold, Edmund Brettschneider, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Frank Glaser, Ulrike Goreßen, Arndt Hennig, Doris Krieger, Heinrich Lenhardt, Andreas von Lepel, Annette Lindenau, Michael Martin, Jörn Möller, Christine Mortag, Schiffmeister, Michael Stapf, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Artwork: Eidos Interactive Deutschland GmbH, Illustration: Horst Kolodziejzyk

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG
Brieffach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27. Fax: 040 / 30 19 32 63
Marketing Management: Heino Wilkens
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Cornelia Scheel

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 530, Frankreich: FF 19,00. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen.

Copyright 1998/99 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

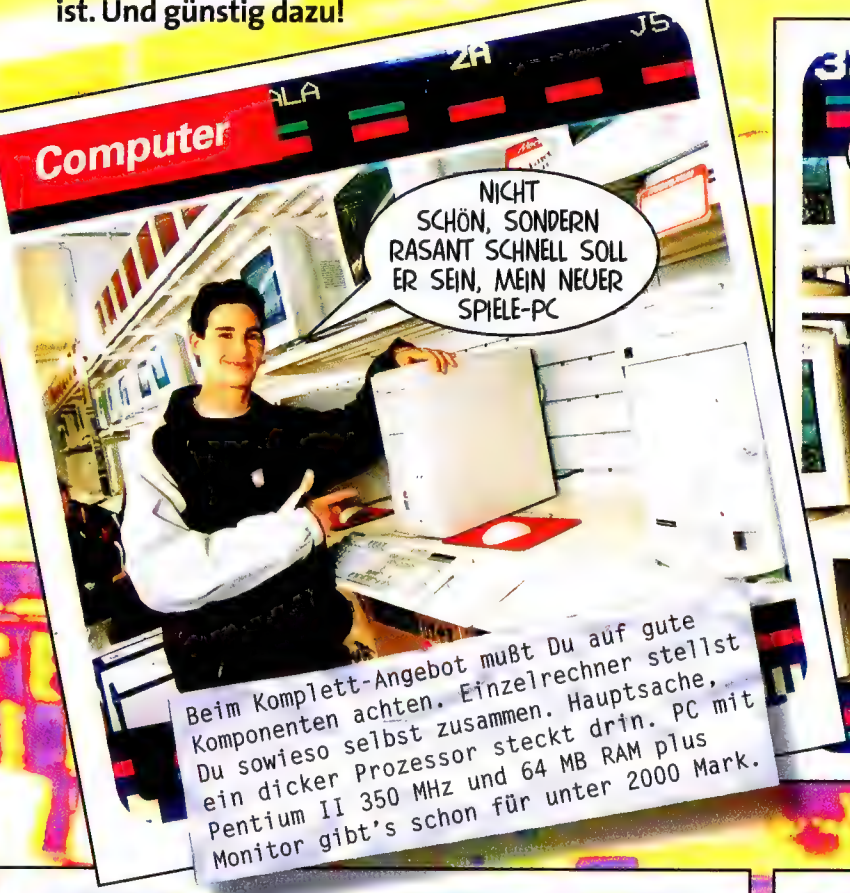
Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co.KG, Postfach 1041, A-1041 Wien, Tel.: 01 / 5 01 47 21

Text: Gerhard Fuhrmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Christiane Strobel, Volker Weitz · Fotos: Kai Blaschke (2), Christian Vogel · Poster-Illustrationen: Horst Kolodziejzyk

Der beste P

Check die Wunschliste! Am besten ist es, wenn man vor lauter PC den Baum nicht mehr sieht. Hier erfährst Du, welcher Rechner mit welchen Komponenten der ideale Spiele-PC ist. Und günstig dazu!

Computer



Beim Komplett-Angebot mußt Du auf gute Komponenten achten. Einzelrechner stellst Du sowieso selbst zusammen. Hauptsache, ein dicker Prozessor steckt drin. PC mit Pentium II 350 MHz und 64 MB RAM plus Monitor gibt's schon für unter 2000 Mark.

Monitor

Bei Komplettsystemen dabei: der obligatorische 17-Zoll-Monitor. 19-Zöller sind für zu Hause zu groß und (noch) zu teuer. Die Qualitätsunterschiede sind hier eher gering. Gute Geräte bekommst Du schon für unter 1000 Mark.

Grafikkarten

Dazu gibt's keine Alternativen: entweder eine Karte mit Riva-TNT- oder Voodoo-Banshee-Chipsatz. Beide haben sehr gute 2D-Fähigkeiten und eine optimale 3D-Performance.Die Riva ist etwas besser im 3D-Teil, Banshee schneller in 2D.

Joystick

Ebenfalls ein Muß: ein Sidewinder Gamepad und der Precision Pro Stick von Microsoft. Beides sind die besten Geräte am Markt und recht günstig. Vergiß „Force Feedback" – dieses Feature kostet mehr Geld, als es wert ist.

C für mich!

Nicht unbedingt nötig, aber willst Du online sein, muß ein Modem her. Schnelle 56K-Modems gibt's für knapp 200 Mark, langsamere 28.8er schon für unter 100. Nur Provider und Telefon kosten extra...

Preisgünstig ist nach wie vor Creative Labs tolle Spielerkarte Soundblaster PCI-128. Die neue Soundblaster Live! gibt's im Value-Pack aber schon für 200 Mücken - und damit echten 3D- und EAX-Sound.

Ein Mini-Subwoofer und zwei bis vier Satelliten sorgen heute für kleine Sound-Wunder. Empfehlenswerte Firmen: Labtec, Sony und Cambridge Soundworks. Mit 200 bis 300 Mark bist Du gut zu hören.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Du willst auch so 'ne dicke Kiste haben? Wenn Du Glück hast, gewinnst Du sie: Wir verlosen 1 PC in genau der Ausstattung, die wir auf dieser Doppelseite empfehlen. Schreib an BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Dicke Kiste", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Text: Knut Golliert · Fotos: Christian Vogel (g) · Make-Up: Meike van den Heuvel · Wir danken: Media Markt, H&M, Hennes und Mauritz GmbH, Große Bleichen 30, 20345 Hamburg

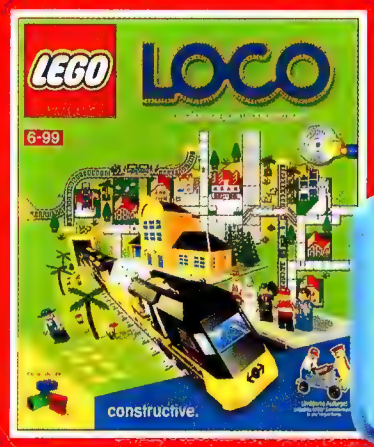
Alter

Lego Loco

Im Schnellzug zum Computerspaß.

LEGO

Kinder, Kinder.



69.-

Lego Schach

Lebendiges Schach, das wirklich Spaß macht.

LEGO

Gar nicht dumm.

89.-

Lego Creator

Baue und erforsche Deine eigene virtuelle Lego-Welt.

LEGO

Stein auf Stein.

99.-

egal.

Microsoft Combat Flight Simulator

Actionorientiertes Luftkampf-Spektakel auf der Basis des weltbekannten Microsoft Flight Simulator.

Microsoft

Nix für Warmduscher.

89.-

Sidewinder Force Feedback Pro 2.0

High-End-Joystick mit "Force Feedback" Technologie. Sie spüren die Schwerkraft beim Aufsteigen eines Flugzeuges oder die Turbulenzen in einer Simulation. Inkl. Urban Assault.

Microsoft

Da rappelt's im Karton.

279.-

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO

CHARTS

Eure T2

1 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) *Voll auf die zwölf: Schon seit einem Jahr ist Lara Croft Eure Nummer 1*

2 FIFA 98: Die WM-Qualifikation
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64, SNES
(3) *Hervorragende Fußballsimulation, bei der sich alle Hobby-Kicker überschlagen*

3 Gran Turismo
SONY – PS
(2) *Speed für die Playstation: hochkomplexe, schnelle und packende Rennsimulation*

4 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(4) *Kampfkunst in höchster Vollendung: Echte Fightspiel-Fans schlagen hier zu*

5 Command & Conquer 2
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(5) *Echtzeit-Strategen halten die Position 5: „Alarmstufe Rot" ist ein Dauerbrenner*

6 Frankreich 98: Die Fußball-WM
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64, SAT
(6) *Schraub' Dir Stollen ans Joypad, leg' die Beine hoch und gib Dir den Kick!*

7 Banjo – Kazooie
RARE/NINTENDO – N64
(8) *Bärenstark und vogelwild: Ein rasantes Duo tobt durch ein erstklassiges Jump&Run*

8 Resident Evil
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
(10) *Durch die Gänge schleichen, die Waffe im Anschlag, die Nerven bloß: Spannung pur!*

9 Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(9) *Reittier-Zucht ist noch das Harmloseste, was Schwertschwinger Cloud so treibt*

10 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(7) *Die Erschaffung einer neuen Welt lockt mit riesiger Spieltiefe und toller Optik*

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Perfect Dark (N64)
2. Dungeon Keeper 2 (PC)
3. Baldur's Gate (PC)
4. Metal Gear Solid (PS)
5. Starsiege (PC)

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 80 DM
3. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 80 DM
4. **Command & Conquer 2** – WESTWOOD/VIRGIN – Strategiespiel – ca. 80 DM
5. **Worms 2** – TEAM 17/MICROPROSE – Strategiespiel – ca. 80 DM

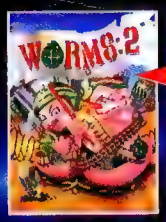
PLAYSTATION

1. **Gran Turismo** – SONY – Rennspiel – ca. 100 DM
2. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 100 DM
3. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 120 DM
4. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 120 DM
5. **Final Fantasy VII** – SQUARE – Rollenspiel – ca. 120 DM

NINTENDO 64

1. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
2. **Mission: Impossible** – INFOGRAMES – Actionspiel – ca. 120 DM
3. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
4. **Super Mario 64** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
5. **Turok** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 100 DM

P 20



11 Worms 2
TEAM 17/MICROPROSE – PC
(11) *Schluß mit lustig: Diese Würmer haben Rückgrat und immer eine Wumme dabei*

12 Tomb Raider
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(12) *Lara toppt auch noch mit ihrem ersten Spiel. Sind aller guten Dinge bald drei?*

13 Commandos
EIDOS – PC
(18) *Die Experten sind sich einig: Dieses Echtzeit-Strategical ist klasse konzipiert!*

14 Turok – Dinosaur Hunter
ACCLAIM – PC, N64
(20) *Ja, wo trampeln sie denn? Turok jagt Dinos und sorgt für „Jurassic"-Feeling*

15 Mission: Impossible
INFOGRAMES – N64
NEU! *Mein Name ist Hunt, Ethan Hunt. Ich bin soeben in den Top 20 gelandet!*

16 Mario Kart 64
NINTENDO – N64
(15) *Klempner am Steuer, ungeheuer – vor allem ungeheuer spaßig und motivierend!*

17 Die Siedler II
BLUE BYTE – PC
(17) *Strategie zum Liebhaben: Die kleinen Siedler quellen aus allen Wohnhäusern*

18 Age of Empires
MICROSOFT – PC
(16) *Und noch einmal Strategie: Das Taktieren in grauer Vorzeit macht bis heute Spaß*

19 Tekken 2
NAMCO/SONY – PS
(14) *Teil drei des Fightspiels kämpft sich vor. „Tekken 2" hält sich gerade noch im Ring*

20 Super Mario 64
NINTENDO – N64
(19) *Starkes Hüpfspiel mit starkem Held! Doch jetzt steht Mario am Abgrund...*

GAME BOY

1. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
2. **Secret of Mana** – SQUARE/NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
3. **Super Mario Kart** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 70 DM
4. **Donkey Kong Country** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 70 DM
5. **Terranigma** – NINTENDO/ENIX – Jump&Run – ca. 70 DM

SATURN

1. **Sonic R** – SEGA – Jump&Run – ca. 100 DM
2. **Panzer Dragoon Saga** – SEGA – Actionspiel – ca. 100 DM
3. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
4. **Shining Force III** – SEGA – Strategiespiel – ca. 100 DM
5. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM

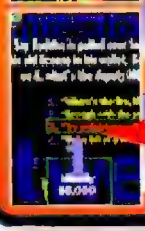
Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDEST DU AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?
Gabe Newell

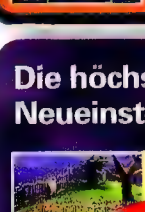
Gabe Newell ist Gründer der Spieleschmiede Valve und mitverantwortlich für den 3D-Tophit „Half-Life". Bei Valve ist besonders folgendes Statement von ihm zu „Half-Life" bekannt: „Hey, Leute, wir können dem Spieler keine richtig große Bombe zeigen und ihm nicht die Möglichkeit geben, sie zu zünden."

1. **Starcraft: Brood War** (PC) – *Weil Blizzard ein Paradebeispiel für phantastisches Gamedesign und Spielspaß ist*

2. **Metal Gear Solid** (PS) – *Um zu sehen, was auf Konsole alles möglich ist, da „Half-Life" auch umgesetzt wird*



3. **Quake 3: Arena** (PC) – *Weil es einfach Kultstatus hat! (obwohl es noch nicht erschienen ist)*



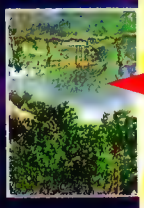
4. **Grand Prix Legends** (PC) – *Diese Rennsimulation ist einzigartig und übt eine enorme Langzeitmotivation aus*

5. **You don't know Jack** (PC) – *Schlichtweg ein Brüller und sehr hilfreich, um beim Spielen neue Kontakte zu knüpfen*

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

1. **MediEvil** – SONY – PS
Schräges Adventure mit einem angeschlagenen Helden, witziger Grusel-Atmo und tollen Rätseln

2. **1080° Snowboarding** – NINTENDO – N64
Zieh' Dich warm an: Die beste Snowboard-Simulation, die es zur Zeit für Konsolen gibt



3. **Creatures 2** – MINDSCAPE – PC
Haustiere zum Hochbooten: Ausgefuchste Lebens-Simulation mit putzigen Norns für PC-Züchter

4. **Spyro the Dragon** – INSOMNIAC/SONY – PS
Exzellent designtes Jump&Run, das trotz kunterbuntem Niedlich-Look tierisch Zunder gibt

5. **H.E.D.Z.** – HASBRO – PC
Nur nicht den Kopf verlieren: Der spaßige Alien-Shooter macht trotz dröger Grafik schnell süchtig

BRAVO SCREEN FUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben). Mehr auf Seite 146.

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:

* bereits getestet in SCREENFUN 12/98

In dem orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist. Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation im Heft 12/98 getestet. Getestet wird die PC-Version, während sich Saturn-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch oder Englisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „D/E" wird zwar eine englische Version getestet, doch eine deutsche Version folgt bald.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

PC | N64 | D/E

Screen Fun

Action für Fortgeschrittene und Profis

ca.100 DM | Grabi-Soft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Rasante 3D-Grafik. Einfache Steuerung, ausgebuffter Zwei-Spieler-Modus

Schade, schade, läuft nur auf einem schnellen PC mit 3D-Karte

Anspruchsvolle Action mit Luxusgrafik. Läßt die Konkurrenz alt aussehen

1

* bereits getestet in SCREENFUN 12/98

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

Adventure

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Zu den Klassikern zählen „Baphomets Fluch" und die „Monkey Island"-Serie

3D-Shoot

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok", „Unreal" oder „Forsaken"

Fight

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hit-Serien wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß

Sport

Ob Fußball, Formel 1 oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL", „NBA" sowie „Anstoss 2"

Flight

Ihr schwingt Euch gerne in die Lüfte? Dann kommen Simulationen wie „EF 2000", „Longbow 2" oder die futuristische „Wing Commander"-Serie gut

Speed

Rennspiele sind eine Klasse für sich. Empfehlenswert sind „Gran Turismo", „Grand Prix 2", „Mario Kart 64", „Formel 1 '98" und „Wave Race 64"

Rollenspiele

Mit einer Heldengruppe durchstreift Ihr ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „Zelda" und die „Ultima"-Spiele

Jump & Run

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Gute Vertreter sind „Super Mario 64", „Banjo – Kazooie", „Crash Bandicoot" und die „Sonic"-Reihe

Strategie

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich. Die Prominenz heißt hier „Command & Conquer", „SimCity" und „Age of Empires"

Mixed

Manche Spiele lassen sich beim besten Willen nicht einordnen. „Tetris", „Star Wars Monopoly" oder „Swing" fallen in diese Rubrik

Günstiger Gesamtpreis:
Online-Zeit **inkl.** Telefonpreis:
12 Pf./Min. 18-9 Uhr*,
16 Pf./Min. 9-18 Uhr*.

- Zahlen – nur solange man drin ist.
- Ohne monatliche Grundgebühr.
- Ohne Mindestumsatz.

Weitere Infos:
www.call.arcor.net oder
Tel.: 0800-10 70 800.
proxy.arcor-ip.de Port: 80,
Ebene 2 Protokoll: HDLC,
nicht unterstützt: X.75,
Nameserver:
145.253.2.11, 145.253.2.75*

*zzgl. Verbindungspreis von DM 0,06 je Einwahl inkl. Mwst.

ARCOR
mannesmann telecommunications

TOMB RAIDER

ADVENTURES OF LA

Babe is on the Road again: Frisch frisiert und hochmotiviert stürzt sich das toughe englische Cybergirl ins heiß ersehnte dritte Abenteuer.

Ich schau Dir in die Augen, Kleiner: Männer, Monster und Mutanten zittern vor soviel Frauen-Power

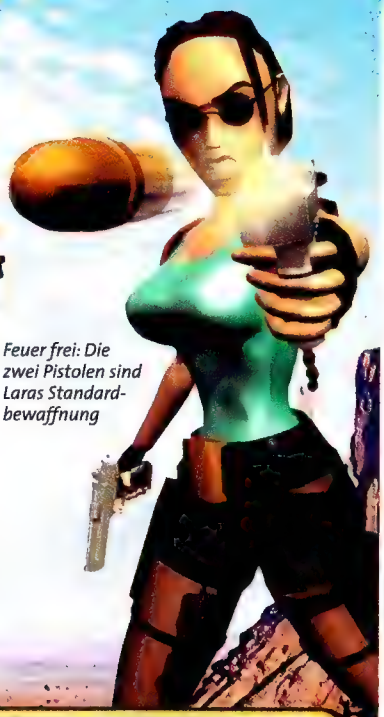
Born to be wild: Auch auf dem Quad Bike ist Lara ein Augenschmaus (PC)

Ein alter Bekannter: Der treue Butler sorgt im „Home Level" wieder für Laras Wohlergehen (PC)

Auf der Playstation bei Nacht: Die englische Hauptstadt ist auch in der Konsolenversion sehr ansehnlich (PS)

Pixelblätter: Die Playstation-Grafik ist grober und damit etwas unübersichtlicher als die Grafik der PC-Version (PS)

III
RA CROFT



Feuer frei: Die zwei Pistolen sind Laras Standard-bewaffnung

Das Mädchen hat schon einiges durchgemacht: von Mördern gehetzt, von Dinos gejagt, im tiefsten Dungeon eingekerkert, in Dutzenden Fernsehsendungen aufgetreten, sogar von den Ärzten besungen – keine schlechte Ausbeute für eine Dreijährige. In einem Alter, in dem sich andere auf den Kindergarten freuen, ist Lara Croft bereits die bekannteste virtuelle Persönlichkeit unseres Planeten. Erst 1995 vom englischen Computergrafiker Toby Gard erfunden, kann das unerschrockene Mädel bereits auf zwei unglaublich erfolgreiche Digital-Abenteuer zurückblicken.

Ruhm macht bekanntlich süchtig, und auch Lara kann's nicht mehr lassen: Der Spieler allerliebstes Cyberbabe muß wieder hinaus in die feindliche Welt. Zum dritten Mal locken Abenteuer, dicke Schätze und globaler Ruhm. **Kümmerte sich die toughe Archäologin in den beiden vorangegangenen Geschichten noch um irdische Reichtümer und Artefakte, so locken nun außerirdische Herausforderungen.**

Die Geschichte von „Tomb Raider III" beginnt vor 60 Millionen Jahren. Ein dicker Meteor stürzt auf die Erde, macht ein Riesenloch und killt nebenbei alle Dinosaurier. Vier Teile des kosmischen Brösels landen in Polynesien und werden dort, ein paar Millionen Jährchen später, von braven prähistorischen Handwerkern weiterverarbeitet. Was die Steinzeitkünstler nicht wissen können: Die vier Klunker bergen ein aufregendes Geheimnis! Bringt man die Teile zusammen, soll der Finder angeblich magische Fähigkeiten erlangen. Aber auch von außerirdischen Machenschaften ist die Rede.

Lara macht sich auf die Suche. Wie zu erwarten, ist das Meteor-Quartett über den ganzen Globus verteilt. Nach ersten gefährlichen Abenteuern im Grenzgebiet von Indien und Bangladesch geht es weiter nach Polynesien, ins verregnete England, in die Wüste von Arizona und zum abschließenden Showdown in die Antarktis. Jeder dieser fünf Schauplätze bietet vier umfangreiche Levels, die Du nacheinander abarbeiten mußt. Eine Besonderheit: Hast Du den Start-Abschnitt Indien erfolgreich hinter Dich gebracht, kannst Du das nächste Land frei wählen. Zum Finale in der Antarktis darfst Du aber erst dann, wenn alle anderen Levels geschafft sind.

Core Design hat die 3D-Grafikengine gründlich überholt. Transparenzeffekte, Nebelschwaden und realistische Regen- und Schneeschauer sorgen für Atmosphäre. Neue Animationen bringen Laras durchtrainierte Oberweite formschön zur Geltung. Deine Heldin kann jetzt in brenzligen Situationen in die Knie gehen und in schwer zugängliche Nischen krabbeln. Für kurze Zeit steht ihr ein Sprint-Modus zur Verfügung, mit dem sie vor einem weiten Sprung besonders heftig Anlauf nehmen kann. Außerdem klebt Lara nicht nur wie eine Fliege an geeigneten Wänden, sondern kann sich jetzt auch an der Decke entlang hangeln.

Wie im zweiten Teil ist Lara nicht nur auf Schusters Boots unterwegs. Neben einem geländegängigen Quad Bike tobt sie im Kanu und Mini-Unterseeboot durch die Welt. Um die relativ spärlich gesäten Feinde in ihre Schranken zu verweisen, stehen Lara acht Waffen zur Verfügung. Neben den vertrauten zwei Pistolen findet sie unterwegs eine Schrotflinte, Uzis, eine Magnum, ein M16-Sturmgewehr, Raketen- und Granatwerfer und eine Harpune für den Unterwasserkampf.

Wenn Lara eine ihrer Waffen zieht, sorgt die bereits aus den Vorgängern bekannte „Auto-Aim"-Funktion dafür, daß die Feinde immer im Visier bleiben. Als zusätzliche Standard-Ausrüstung sind wieder große und kleine Medi-Packs sowie erhellende Fackeln in den Levels versteckt. In der PC-Version findest Du außerdem grüne Power-Kristalle, die alle verbrauchte Energie sofort zurückbringen.

Die Höhle des Löwen: Lara in der Station des Hauptfeindes (PC)

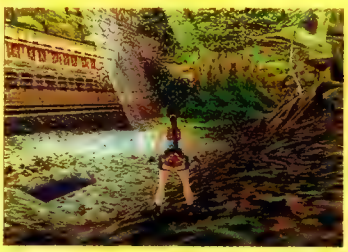
TiPS

Der indische Messertrick

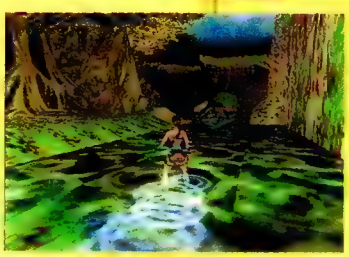
Im Tempel der Kali gelangt Lara in einen Raum, der von zwei steinernen Statuen der Göttin bewacht wird. Sobald Du Dich einer der Figuren näherst, erwacht diese zum Leben. Lauf in gerader Linie von ihr weg, mache eine 180-Grad-Rolle und ziehe die Waffen. Die angreifende Statue ist nur verwundbar, wenn sie ihre acht Säbel ausbreitet. Hast Du sie erledigt, zerfällt sie zu Stein und läßt einen ihrer Säbel fallen – nimm ihn mit!

Laß Lara auf den Vorsprung klettern und den Säbel an dem unvollständigen Götzenbild anmontieren. Jetzt wird die zweite Statue lebendig. Kämpfe auch sie nieder, stecke den Säbel ein und laß Lara damit wieder zum Götzenbild klettern. Dort bringt sie den zweiten Säbel an, und die Tür geht auf.

Wenn Lara endlich dem ersten Obermotz gegenüberstehst, muß sie ständig in Bewegung bleiben. Der Killer wirft mit Feuerbällen, denen Lara unbedingt ausweichen muß. Wird sie einmal getroffen, ist ihr Leben keinen Pfifferling mehr wert. Vorsicht vor dem Wasser! Wenn Lara es zufällig berührt, verwandelt es sich sofort in alles zerfressende Säure.



Lichteffekte: Die 3D-Grafikkarte zaubert magische Strahlen in den Urwald (PC)



Das zieht Kreise: Lara watet durchs Wasser und hinterläßt dabei liebliche Spuren (PC)

Säbeltanz: Die Statue von Kali wird quicklebendig und greift mit acht Messern an (PC)

Bück Dich: Lara geht nun endlich in die Knie und kann so niedrige Spalten erkunden (PC)

Indien

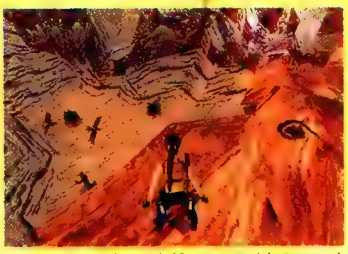
Laras Crofts drittes Abenteuer beginnt im indischen Dschungel. Hier trifft die Lady auf stolze Raubkatzen, vorwitzige Paviane und hochgiftige Kobras.

Tief im Dschungel trägt Lara ihr bekanntes Outfit

Arizona

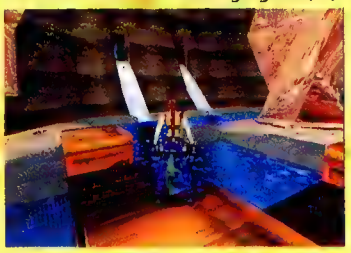
Aufregung in der US-amerikanischen Wüste: Lara legt sich mit Klapperschlangen, Gänsegeiern und beinharten Geheimagenten an.

Knaller: Lara und ihre Doppelwummen

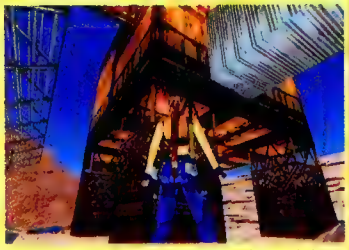


Hoffentlich schwindelfrei: Ein Fehltritt, und die Heldin landet in der Schlangengrube (PC)

Stealthfighter: In der „Area 51" werden neue amerikanische Flugzeuge getestet (PC)



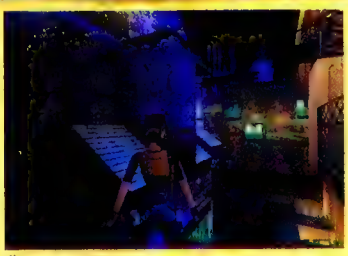
Ordentlich gestaut: Bevor es weitergeht, mußt Du einen ganzen Fluß umleiten (PC)



10.000 Volt: Die geheimen Forschungslabors sind durch Hochspannung gesichert (PC)

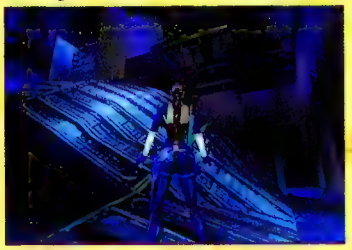
England

In Laras Heimat regnet es nicht nur blaue Bohnen, auch sonst ist das Wetter mies.

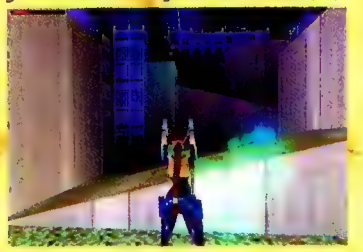


Über den Dächern von London: Lara schwingt sich von Balkon zu Balkon (PC)

Bürodesign: Das leitende Management umgibt sich nur mit ausgesuchten Möbeln (PC)



Batgirl-Outfit: Lara streift in einer gewagten Lederkombi durch die Nacht (PC)



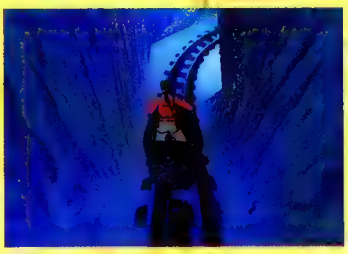
Grünes Feuer: Die englischen Gegner werfen mit magischen Feuerbällen (PC)

„Ich gehe jetzt auch auf Tastendruck in die Knie"

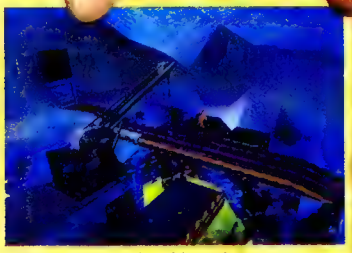
Antarktis

Am Südpol trifft Lara endlich auf die Drahtzieher der Verschwörung.

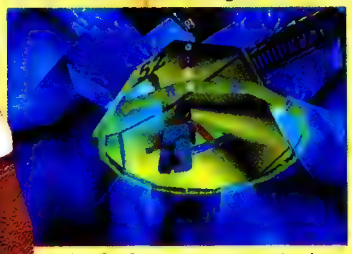
Kess: Bei diesem Blinzeln wird der Käufer schwach



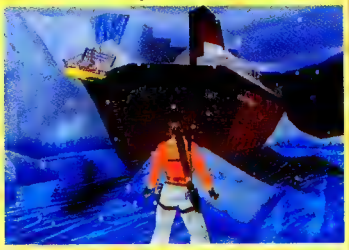
Indy läßt grüßen: Lara tuckert mit der Lore durch ein verlassenes Bergwerk...



...und landet nach wilder Fahrt in einem unterirdischen Hafenbecken (PC)



Hol tief Luft: Der Eingang zur Taucherglocke liegt unter der Oberfläche (PC)



Eiskalt: Auch mit dickem Goretex-Overall hält Lara es nur Sekunden im Wasser aus (PC)

Diese Kristalle haben in der Playstation-Version eine andere Aufgabe: Während Du als PC-gestützter Lara-Freund jederzeit speichern darfst, muß der Playstation-Fan dabei immer einen Kristall verbrauchen – Du mußt Dir also genau überlegen, wann Du einen der kostbaren Klunker opfern willst. Der ohnehin schon anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad wird so in der Konsolen-Version weiter in die Höhe geschraubt.

Um sich auf ihren Meteoriten-Sammeltrip ausreichend vorzubereiten, kann Lara in ihrem Privatschloß, dem legendären „Home Level" einen trickreichen Geschicklichkeitsparcours absolvieren. Kenner der Lara-Historie besuchen natürlich auch ihr privates Bad und hängen dort geheimen Träumen nach. Zum Abreagieren stellen die Programmierer eine Rennstrecke im Garten zur Verfügung. Dort kannst Du ohne Streß Laras Quad-Bike-Künste trainieren und neue Bestzeiten herausfahren.

Laras drittes Abenteuer ist gleichzeitig ihr bestes. Die zwanzig Levels sind so originell, aufregend und anspruchsvoll, daß Lara-Croft-Veteranen voll auf ihre Kosten kommen. Blutige Anfänger haben es schwer, zumal der Schwierigkeitsgrad saftig ansteigt. Anders als in Teil zwei liegt das Gewicht weniger auf stumpfer Ballerei als vielmehr auf intelligentem Rätselknacken. Die Puzzle-, Spring- und Klettereinlagen bewegen sich auf höchstem Niveau und sind eine echte Herausforderung. Als Neuling kommst Du also um Frustmomente nicht herum. Besonders Playstation-Spieler werden – der seltenen Speicherkristalle wegen – arg gebeutelt. Hier hätte man ruhig etwas mehr Mitleid mit Neueinsteigern haben können. Bevor Du Dich an das dritte „Tomb Raider" wagst, solltest Du daher mindestens einen der Vorgänger durchgespielt haben.

Technisch gibt es wenig zu meckern: Die Optik wurde noch einmal aufpoliert. Lara bewegt sich gefälliger durch die Landschaft und hat neue, geschmeidigere Bewegungen auf Lager. Auch die Playstation-Version verzichtet auf nervendes Geruckel. Bei Musik und Soundeffekten hätte es dagegen mehr sein können. Bis auf dezente Hintergrundgeräusche wird wenig Aufregendes geboten. Trotzdem wird „Tomb Raider III" den hohen Erwartungen gerecht, und Lara Croft bleibt deshalb auch weiterhin unsere liebste künstliche Freundin.

PC | PS | N64 | SAT | D

Tomb Raider III

Action-Adventure für Profis

ca. 80/100 DM | Core Design/Eidos | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 2 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3D-Grafikkarte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

+ Abwechslungsreiches Leveldesign, originelle Rätsel, spannende Geschichte

– Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, magere Soundkulisse, doofe Gegner

Der beste Mädchen-Simulator, den es je gab: aufregend, fordernd und ganz schön sexy

1

Text: Volker Weitz

1 Million Scaller. Und womit scallst Du?

Scall XTS und alle anderen Scalls gibt es in allen T-Punkten, im ausgewählten Fachhandel und in den Fachabteilungen der Warenhäuser. Holen oder bestellen per Internet: http://www.Scall.de.

T · · Scall

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

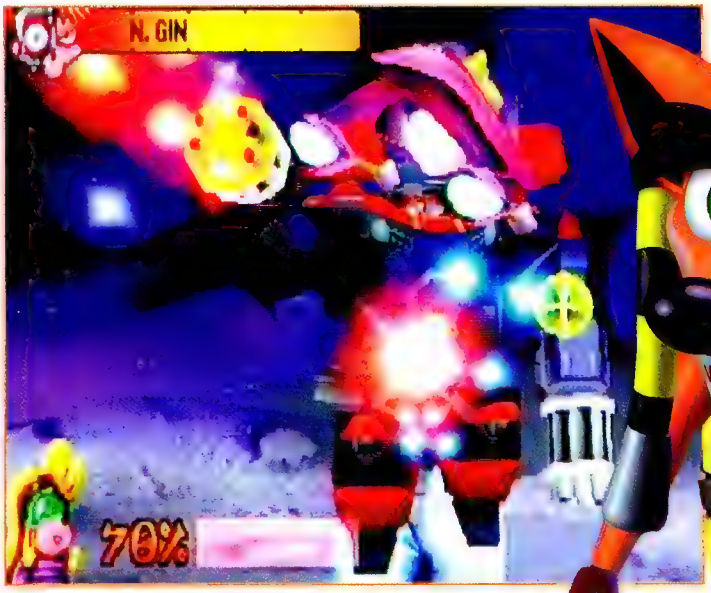
Crash als roter Baron: In alten Jagdfliegern muß er fünf Bomber vom Himmel schießen

Als hätte Crash Bandicoot nicht schon genug durchgemacht, muß er sich in seinem dritten Jump&Run-Abenteuer gleich mit zwei Bösewichtern anlegen.

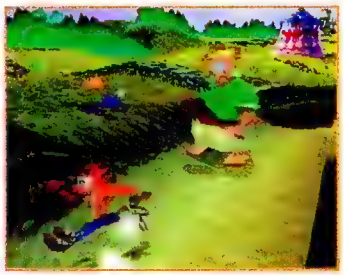
Daß Dr. Neo Cortex niemals aufgeben wird, war klar: Erstens hat er Crash Bandicoot noch immer nicht besiegen können, und zweitens waren Teil eins und zwei von „Crash Bandicoot " in aller Welt überaus erfolgreich. Diesmal bekommt Cortex Unterstützung vom gemeinen Uga-Uga, einer bösen Ausgabe von Crashs bekannter Talismann-Maske. **Satte 25 abwechslungsreiche Levels haben Cortex und Uga zwischen sich und Crash mit ihren Gefolgsleuten besetzt.** In jedem Level gilt es einen lilafarbenen Kristall zu holen, um nach jeweils fünf Abschnitten in einer Welt gegen einen Boß antreten zu können. Erst wenn der besiegt ist, darf Crash weiter in die nächste Welt.

Bis hierher klingt „Crash Bandicoot 3" wie viele andere Jump&Runs auch. Doch Naughty Dog-Chef Jason Rubin wollte, daß man „Crash" immer wieder spielt, auch nachdem der Abspann bereits über die Mattscheibe geflimmert ist. Deshalb müssen in jedem Level alle Kisten zerstört werden, um an einen Diamanten zu kommen. Im „Time Trial"-Modus mußt Du so schnell wie möglich durch die Stages hetzen, damit Du mit einem blauen Kreuz belohnt wirst. Dabei sind die Levels alles andere als langweilig: In den klassischen „Crash Bandicoot"-Stages rennst Du einen vorgegebenen Pfad in die Tiefe des Raumes oder fliehst in manchen Stages vor riesigen Dinosauriern in die umgekehrte Richtung.

Also im Westen nichts Neues? Weit gefehlt, denn „Crash Bandicoot 3" glänzt durch halsbrecherische Motorradfahrten durch die Wüste – inklusive Beschleunigungsstreifen, Polizeisperren, Bodenspalten und natürlich einem Fahrerfeld von immerhin sechs Autos.

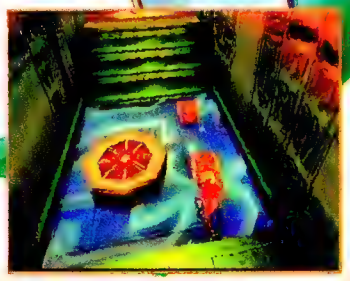


Lost in Space: Coco tritt in einem Raumschiff gegen den verrückten N. Gin an

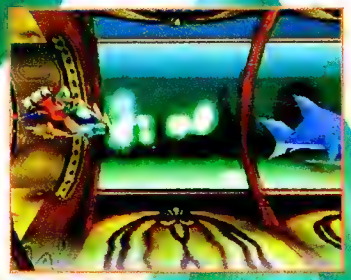


Ein Fall für zwei: Im Märchenland lauern zweiköpfige Riesen auf Crash

Konkurrenz für Mario und Yoshi: Auch Crash hat jetzt einen Reit-Dinosaurier



Nichtschwimmerbecken: Wenn der Wasserpegel steigt, rettet nur das Ufer

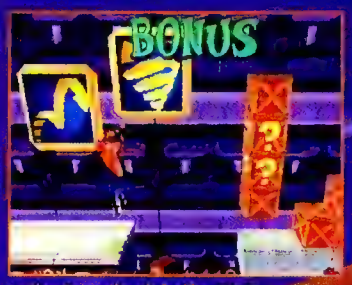


Captain Nemo: Mit dieser Schwimmhilfe kann Crash Torpedos auf Haie abfeuern

Das breite Grinsen behält Crash auch in seinem dritten Abenteuer im Gesicht – bei dem Erfolg nicht verwunderlich

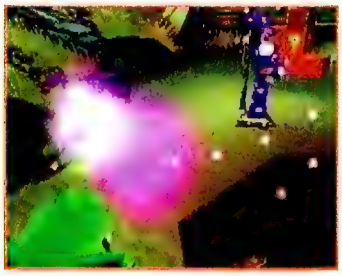
Wir machen den Weg frei: Die hochmoderne Apfel-Bazooka mit Laserzielvorrichtung räumt mit einer Fruchtsalve auch die dicksten Hindernisse aus dem Weg

Gib Gummi: Du mußt Erster werden, um den lila Kristall zu bekommen



In den Bonuslevels helfen Dir Tips: Tafeln über schwere Hindernisse hinweg

Wie bei Indiana Jones: Wer durch das Licht geht, wird mit Speeren durchbohrt



Typisch Zauberer: Der finstere Magier verwandelt Crash in einen Frosch

Es werde Licht: Ohne das Glühwürmchen ist die Pyramide stockfinster

Jetzt wird's brenzlig: N. Tropy heizt Dir in seinem Glockenturm ganz schön ein

Grüße aus der Südsee: Die beiden Jetski-Levels sind die grafischen Höhepunkte des Spiels

Objekt der Begierde: In jedem der drei Rennen wartet so ein Kristall auf die Nr. 1

In manchen Levels steuerst Du auch Crashs kleine Schwester Coco. Sie hat eine echte Schwäche für schnelle Fortbewegungsmittel: **Sei's ein Turbo-Jetski, ein flinker Jagdflieger, ein rasendes Tigerbaby oder gar ein Raumschiff mit Laserbewaffnung – Cocos Einsätze gehören zu den rasantesten Levels des Spiels.** Das Laufen und die Endgegner überläßt sie aber dann doch lieber ihrem großen Bruder, der nach jedem besiegten Endgegner einen neuen Trick erlernt. Effektivere Bauchplatscher, länger anhaltendes Wirbeln und die alles vernichtende Apfel-Bazooka zum Beispiel. Die Steuerung bleibt bei beiden Charakteren übrigens gleich. Sogar das Dual Shock-Pad wird in manchen Levels unterstützt.

Zeigte vor kurzem noch „Spyro", wie schön Playstation-Grafik aussehen kann, beweisen die Naughty Dogs jetzt, daß sie ihren Kollegen von Insomniac in nichts nachstehen: **Knallbunte Levels mit auffallend wenigen Grafikfehlern und dafür umso mehr Lichteffekten und technischen Tricks wie die genialen Jetski-Levels motivieren zum Spielen.** Ebenso gut ist die Sounduntermalung gelungen: Zerberstende Kisten, röhrende Flugzeuge im Sturzflug und die witzigen Stimmen (den Bösewicht Uga-Uga spricht in der englischen Originalversion Schauspieler Clancy Brown, bekannt aus „Starship Troopers" und „Highlander").

Während sich der zweite Teil noch sehr eng an den Erstling hielt und damit so manchen Jump&Run-Fan enttäuschte, glänzt „Crash Bandicoot 3" mit viel Abwechslung und Langzeitmotivation für jedermann: Profis werden die 25 Levels an einem Tag durchquert haben, aber die Jagd nach den Bestzeiten-Kreuzen und den Diamanten wird Dich viel länger beschäftigen.

„Crash" mit „Spyro" zu vergleichen fällt angesichts der Unterschiede schwer. Die Optik und der Humor sind bei „Crash Bandicoot 3" erwachsener, und somit fühlen sich ältere Spieler bei diesem Titel sicher besser aufgehoben.

PC | **PS** | N64 | SAT | D/E

Crash Bandicoot 3

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Naughty Dog/Sony | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ 25 abwechslungsreiche Levels, tolle optische und akustische Präsentation

− Profis haben schnell alles gesehen, manche Levels ähneln sich sehr

In seinem dritten Jump&Run zeigt Crash, daß er noch nicht zum alten Eisen gehört

1

Text: Christian Henning

TiPS

Crashs Eigenschaften

- Lerne jede Eigenschaft, die Du nach dem Sieg über einen Endgegner erhältst, erstmal gut zu beherrschen, indem Du in einen der früheren ungefährlicheren Levels zurückkehrst. Dort kannst Du auch relativ ungestört auf Äpfel-Suche gehen, um Dein Extraleben-Konto aufzustocken (100 Äpfel = 1 Leben).
- Mit der Bazooka kannst Du auch Ziele in weiter Ferne zerstören. Oft vermeidest Du so gefährlichen Feindkontakt.
- Der „Time Trial"-Modus bietet Dir zum Beispiel im Level auf der chinesischen Mauer einen Turbo-Knopf (Quadrat).
- Jeder Endgegner kämpft nach einem bestimmten Angriffsmuster. Beobachte ihn erst eine Weile, bevor Du ihn angreifst. Wenn Du zu viele Leben bei ihm verlierst, erhältst Du automatisch einen Talismann, der Dich vor einem Treffer schützt.

Coco steht auf flinke Flitzer, wie hier das Jetski. Zu Fuß ist sie nie unterwegs

DIE SIEDLER III

Rechtzeitig zu Weihnachten im Laden: Blue Bytes kultig-knuddelige „Siedler" wuseln durch Teil drei. Besser denn je?

Glänzend: ein Lager voller Gold. Je mehr Edelmetall Du lagerst, desto besser kämpfen Deine Truppen im Feindesland

Nichts ist wichtiger als Gold, denn es stärkt die Moral der Soldaten

Die Tempel der Römer: links das große Gotteshaus, das Priester erschafft, rechts das kleine, das für Beförderungen sorgt

Wohnhäuser produzieren neue Arbeitskräfte, sprich Siedler. Hier ein großes Wohnhaus der Römer

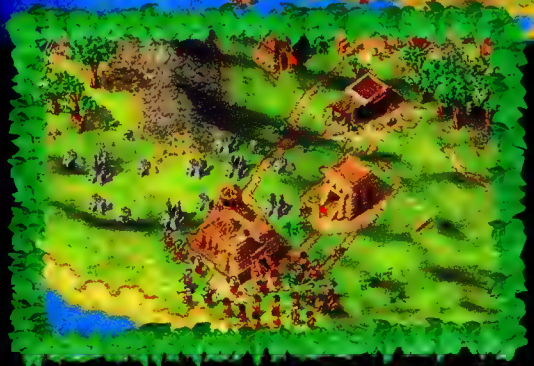
TiPS

Wie können Pioniere auf einer verlassenen Insel einen Außenposten errichten?
Ganz einfach: Schicke ein paar (5 bis 10) Pioniere hinüber. Laß sie möglichst viel Land abstecken, und bringe per Handelsschiff wichtige Werkzeuge – Hämmer, Spaten und so fort – sowie viele Bretter und Steine an den Strand. Sie müssen im abgesteckten Bereich liegen! Nun transformiere sie zurück zu Trägern und baue ein kleines Wohnhaus, denn Siedler sind anfangs das Wichtigste. Steht das Haus, kannst Du mit dem Aufbau beginnen.

Allgemeine Anfangstips

- Verstecke ein paar Soldaten in den Wäldern, die in Richtung des Feindes liegen. Der Gegner sieht sie nicht, und seine Spione laufen in die Falle.
- Wer braucht schon immer Brot und Fleisch? Ist viel zu wenig Platz für eine vernünftige Landwirtschaft da, tun es auch viele Fischer. Produziere genug Angeln, und stelle die Warenverteilung von Fisch für alle Minen gleich ein.

Bodenlos gemein: Mit großer Übermacht haben die Ägypter das komplette Metallurgiezentrum der Römer zerfetzt



Wiesen statt Wüste: Die Ägypter bauen so schräg wie der alte Ramses. Hier ein Wohnhaus, aus dem neue Siedler quellen

Mit einem solchen Handelsschiff kannst Du Güter transportieren. Echter Handel ist im Einzelspieler-Modus leider nicht möglich

Die Grenze zum Feind: Mit Soldaten eroberst Du die Türme des Gegners und vernichtest so dessen Infrastruktur

Ein Bauarbeiter der Ägypter: Die „Siedler" sind im dritten Teil vollständig gerendert

INFO

Siedeln im Internet

Der umfangreiche Mehrspieler-Modus ist ohne Zweifel eine der schönsten Neuerungen in „Die Siedler III". Doch diesmal mußt Du weder Freunde einladen noch eine Spielsession absprechen, denn Blue Byte bietet einen kostenlosen Internet-Spielservice an.

Alles, was Du dafür brauchst, sind das Spiel und ein Internet-Anschluß. Über den „Siedler"-Server kannst Du dann wie über Blizzards *Battle.net* gegen andere User spielen, an Wettbewerben teilnehmen und Dich die Rangliste hocharbeiten.
Infos gibt's unter:
www.siedler3.de

Sie siedeln wieder, Blue Bytes rührige Wichte, die die Konkurrenz in Sachen Niedlichkeit und Spielspaß seit Jahren das Fürchten lehren. Der dritte Streich der Mülheimer Spielmacher bricht dabei ziemlich kräftig mit den Vorgängern, denn spielerisch wurde etliches verändert.

Das geniale Grundprinzip ist immer noch dasselbe: Mit ein paar Untertanen baust Du Dir auf einer – von oben gezeigten – Landschaft ein kleines Reich. Du hast dabei die Wahl zwischen Römern, Ägyptern und Asiaten. Als Baustoffe dienen Holz und Stein, die ebenso abgebaut werden wie die wertvollen Bodenschätze Kohle, Erz und Gold. Damit der Bergmann sie fördert, will genug zu essen für ihn da sein. Dafür sorgen wiederum Getreide- und Viehfarmen, Bäcker und Fleischer.

Die Fördergüter dienen der Produktion von Metall und kurbeln die Wirtschaft – Schiffbau und Werkzeugmacher – sowie die Rüstungsindustrie an.

Beim Militär gibt's die größten Änderungen: Schwerter, Bögen und Lanzen, die Du herstellst, werden in die Kaserne geliefert, in welcher Du aus Siedlern Soldaten machst. **Die Schwertkämpfer, Pikeniere oder Bogenschützen steuerst Du dann wie in handelsüblichen Echtzeit-Strategiespielen: Du kannst sie mit Rahmen gruppieren und mittels Mausklick über die Karte schicken.** Selbst Wegpunkte können gesetzt und Patrouillen festgelegt werden.

Ebenfalls neu im „Siedler"-Leben sind die Tempel. Hier sammelst Du spirituelle Energie, um Deine Soldaten zu befördern, und bildest Priester aus. Die können die verschiedensten Wunder wirken: darunter Regen, ängstliche Feinde und Feinde bekehren.

Auch wurden Schiffahrt und Handel ausgebaut – nun kannst Du Deine Truppen mit Fähren transportieren. Neue Berufe sind die Spione und Pioniere. Letztere stecken einfach unbewohntes Land ab, und es gehört Dir.

Spielerisch hat sich also viel getan. **Doch wirklich besser als ihre Vorgänger sind die dritten „Siedler" nicht. Das sehr intelligente und ungewöhnliche Kampfsystem des Originals ist 08/15-Gefechten à la „C&C" gewichen.** Leider reduzieren sich viele Kämpfe so auf pure Massenschlachten und büßen an Spannung ein. **Die Optik ist zwar sehr gelungen, läßt aber selbst in der höchsten Auflösung einiges an Überblick vermissen – genau wie die undurchsichtige Menüführung.** Auch daran, daß alle Waren nur noch herumliegen und zentrale Sammelstellen fehlen, gewöhnt man sich nur widerwillig. Das neue Strategical ist sicherlich nach wie vor ein tolles Spiel, das seinen Reiz nicht verloren hat, seiner Fehlerchen wegen aber immer wieder ärgert. Schade.

PC | PS | N64 | SAT | D

Die Siedler III

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Blue Byte | 1-20 Spieler

Min.: Pentium 100, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Niedliche Grafik, bewährt geniales Spielprinzip, gute Mehrspieler-Modi

Insgesamt zu wenig Übersicht in Grafik, Menüführung und Warenkontrolle

Übersiedelt: Vieles ist bei den neuen Siedlern anders, aber nichts wirklich besser

2

Text: Knut Gollert

Mit den Asiaten ist nicht gut Kirschen essen. Einer ihrer Türme gehört aber schon uns...

Bogenschützen unterstützen perfekt, können aber nichts erobern

FIFA 99

Advent, Advent, mein Strafraum brennt: Alle Jahre wieder schlägt eine neue Fußballsimulation der „FIFA"-Serie ein und bringt den leise rieselnden Schnee zum Schmelzen.

Die Mannschaft spielt seit Jahren routiniert zusammen. Gefällig, erfolgreich, aber irgendwie ist jetzt der Schwung raus. Schlechtes Zeichen, wenn selbst die zuguckenden Rentner am Übungsplatz anfangen, zu gähnen. Was nun? Im richtigen Fußball schickt man die Jungs ins Trainingslager und holt sich junge, hungrige Leute ins Team. Doch bei Fußballsimulationen steckt der Projektleiter das Spiel ins Programmierlager, wo der Code durchgefönt und der Spielablauf gestrafft wird.

So geschehen bei „FIFA 99": **EA Sports hat der Fortsetzung seiner Fußballserie eine Frischzellenkur verpaßt. Der Spielablauf ist schneller denn je, realistische Bewegungsabläufe wurden zugunsten von mehr Action eingedampft. So können die Spieler jetzt in „Von 0 auf 100"-Manier aus dem Stand beschleunigen.** Angefangene Bewegungen kannst Du im Ablauf abbrechen, auch die Ballannahme ist etwas leichter geworden.

Ansonsten hat sich spielerisch nicht viel gegenüber der letzten Ausgabe getan. Die hatte im Sommer unter dem Namen „Frankreich 98" für Weltmeisterschafts-Stimmung gesorgt. Mit etwas Übung und Geduld gelingen Dir dank der ausgefeilten Steuerung kunstvolle Manöver. Du kannst mit verschiedenen Dribbling-Tricks versuchen, die gegnerische Abwehr im Alleingang zu vernaschen. Vielversprechender ist aber das Kombinationsspiel. Außerdem hast Du bei „FIFA 99" mehr Kontrolle über den Torwart. Der Keeper erledigt seinen Job im Prinzip immer noch vollautomatisch, aber auf Knopfdruck kann man ihn jetzt jederzeit aus seinem Kasten stürmen lassen.

Stoppen mit der Heldenbrust: Auch bei „FIFA 99" ist die Kontrolle bei der Ballannahme länderspielreif

Wunka! Im Schneewirbel schlägt Barcelona eiskalt zu (PC)

Bundesliga, Champions League, Euro-Dream-Turnier und Editor (PC)

INFO

Die Top-10-Verbesserungen

Die wichtigsten Änderungen von „FIFA 99" gegenüber „Frankreich 98":

1. Entschlackte Bewegungsabläufe, direkteres Steuerungsgefühl
2. Generell flotter; vier Tempostufen bis hin zu „megaschnell"
3. Torwart kann teilweise gesteuert werden (Herauslaufen aus dem Tor)
4. Mehr Wettbewerbe (Champions League) und Editor für eigene Turniere
5. Spielfiguren sind verschieden groß
6. Rund 240 Vereinsmannschaften mit aktuellen Spielerkadern
7. Flexibler reagierende Mitspieler (sie schalten sich besser in Angriffe ein)
8. Bei der Annahme kann der Ball gezielter mit der Brust gestoppt werden
9. 19 nachprogrammierte Stadien (inklusive Dortmund und München)
10. Mehr Abpraller, Pfosten- und Lattenkracher

„FIFA 2000"

Der Erfolg der nun fünf Jahre alten „FIFA"-Serie ist enorm. Seit 1993 das erste **„FIFA Soccer"** fürs Sega Mega Drive erschien, wurden weltweit rund 15 Millionen Stück der diversen Fortsetzungen verkauft (PC und Spielkonsolen zusammen).

„FIFA 99" wird sicher nicht das letzte Fußballspiel von Electronic Arts bleiben. Letzten November unterzeichnete die Firma einen langfristigen Lizenzvertrag mit ISL, dem Marketingpartner der Fußballverbände FIFA und UEFA. Dadurch darf EA Sports...

...mindestens acht weitere Jahre lang „FIFA"-Fortsetzungen produzieren.

...das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft 2000 programmieren.

...und sogar die offiziellen Spiele zu den Fußball-Weltmeisterschaften anno 2002 sowie 2006 machen.

Ein Pfostenabpraller sorgt für Panik in der Hintermannschaft. Jetzt heißt es cool bleiben und rein mit dem Ball (PC)

Nach dem Pokalgewinn hocken sich Deine Spieler fürs Gruppenfoto in Pose (PC)

Die Atmosphäre erreicht den Wert „Borussia Dortmund (BVB)-Fankurve, Westfalenstadion" auf dem nach oben offenen Stimmungsbarometer. Doch das liegt weniger an den gut gelaunten, aber chronisch Schaumstoff-Phrasen klopfenden Reportern. Matchwinner ist die erlesene 3D-Grafik. Neue Animationen zeigen Liebe zum Detail: Ein Stürmer ärgert sich nach versiebter Chance wild fluchend. Radau liegt in der Luft, wenn sich nach einem Platzverweis die Gemüter erhitzen. Doch nach dem Schlußpfiff haben sich wieder alle lieb und schütteln Händchen.

Du kannst die deutsche Bundesliga ebenso nachspielen wie die Spitzenligen aus Italien, England, Frankreich oder Spanien. Alle Mannschafts- und Spielernamen sind realistisch. Lediglich Brasiliens Wunderknabe Ronaldo fehlt aus lizenzrechtlichen Gründen. Kurzfristige Transfers wickelst Du mit dem Team-Editor ab.

Insgesamt sind rund 240 Vereine plus 42 Nationalmannschaften als Zugabe geboten. Du darfst im UEFA-Cup, dem Wettbewerb der Pokalsieger und der Champions League antreten. Es gibt sogar eine Liga, die es noch gar nicht gibt: Bei „Euro-Dream" kicken die 20 traditionsreichsten Vereine Europas um die goldene Ananas. Klasse ist der Turnier-Baukasten, mit dem Du eigene Pokale und Ligen bastelst.

Unsere Analyse am Ende der regulären Spielzeit: „FIFA 99" ist optimal für Fans, die Wert auf möglichst echte Wettbewerbe und Mannschaften legen. Ein spaßiges, komplexes Fußballspiel – allerdings hat sich gegenüber seinen Vorgängern nicht dramatisch viel verändert. Stammkäufer, die angesichts all der Ähnlichkeiten mittlerweile den „FIFA"-Blues schieben, finden auf der Playstation eine Alternative: Hier ist Konamis „International Superstar Soccer" immer noch die Referenz in Sachen Action-Spielgefühl. Auf dem PC sieht's anders aus, da ist „FIFA" die einzige wirklich hochklassige Fußballsimulations-Reihe.

Blauer Fleck, rote Karte: Der Treter muß vom Platz, seine Kollegen meckern (PC)

Die Playstation-Variante bietet nicht die tolle PC-Auflösung, spielt sich aber genauso flott (PS)

Auswechseln: Je roter der Konditionskringel, desto schlapper der Spieler (PC)

Kurioser Kullerball: Im Fallen spitzelt der Stürmer den Ball über die Linie (PC)

Hab ihn! Deinen Torwart kannst Du bei „FIFA 99" in einigen Situationen steuern

PC | PS | N64 | SAT | D

FIFA 99

Fußballspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | EA Sports | 1-20 Spieler*

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 20 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD, Game Pad, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Anspruchsvolle Steuerung, 240 Original-Teams, Turnier-Editor, tolle Animationen

– Ist den Vorgängern der Serie arg ähnlich, wenig Schwierigkeitsgrade

Immer 1. Liga: EA Sports' Fußball-Fortsetzung auf gewohnt hohem Niveau

1

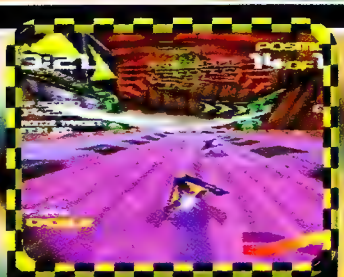
* PC: 1-20 Spieler, PS: 1-8 Spieler

Text: Heinrich Lenhardt

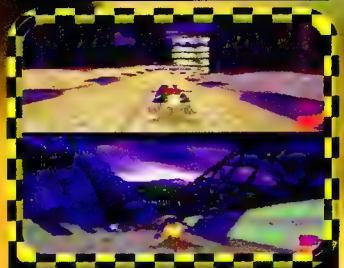
wipEout™ 64

Mit der neuen MG-Waffe fegst Du die Gegner spielend von der Strecke

Mörderisch hohe Sprungschanzen sorgen für zusätzliches Adrenalin



Fiese Falle: Hier schränkt weißer Dampf aus den Rohren die Sicht ein



Im Duell zu zweit sind sogar noch Computer-Gleiter auf der Strecke

Siehst Du was? Im Vierspieler-Modus kannst Du den Kurs nur erahnen

Geht ab wie Zäpfchen: der blaugelbe „wipEout"-Gleiter

Mit „wipEout 64" feiert eine der erfolgreichsten Rennspiel-Serien ihr lang erwartetes N64-Debüt.

Als die Playstation auf den Markt kam, wurde „wipEout" das Vorzeige-Rennspiel für die neue Konsole. Nach dem soliden „Extreme G 2" und dem berauschenden „F-Zero X" geht nun die langerwartete Umsetzung von Psygnosis' Playstation-Spektakel an den Start. **Das futuristische „wipEout 64" setzt Dich in einen Hochgeschwindigkeitsgleiter. Einmal in Fahrt, fegst Du Deine Kontrahenten mit Raketen und Schockwellen von der Piste.**

Kern der Raserei bilden die drei Challenges: „Race", „Time Trial" und „Weapon". Sie sind in jeweils sechs Abschnitte unterteilt. Während Du in „Race" Deine Mitstreiter abhängst oder auch mit Waffengewalt ausbremst, müssen im „Time Trial"-Modus die Kurse auf Zeit geflogen werden. Im „Weapon Challenge" gilt es, während eines Zeitlimits möglichst viele Gegner zu eliminieren, ohne selbst auf der Strecke zu bleiben. Erst wenn Du je einen Abschnitt gemeistert hast, steigst Du zum nächsten auf und spielst letztlich verschiedene Extrawaffen frei. Selbstverständlich lassen sich die Kurse auch einzeln anwählen oder nur auf Zeit befahren.

Damit auch Einsteiger die rasanten Runden überstehen, ist „wipEout 64" in vier Geschwindigkeitsklassen unterteilt, von der Vector-Klasse bis zur pfeilschnellen Phantom-Liga.

Begleitet wird das Geschehen von acht Techno-Tracks – unter anderem von den Propellerheads und Fluke – sowie satten Soundeffekten.

Zwar baut die ruckelfreie und mit Details versehene Optik größere Objekte spät auf, doch stören nur die kleinen Bildschirmausschnitte im Mehrspieler-Modus. Besonders beim Spiel zu viert müssen alle Piloten die Strecke in- und auswendig kennen: Auf den kleinen Ausschnitten ist die Übersicht stark eingeschränkt und die Gefahr groß, ständig gegen die Begrenzungen zu donnern.

Die Steuerung ist vorbildlich und perfekt auf den flexiblen Analogstick zugeschnitten. Die – leider nur sieben – Kurse sind abwechslungsreich und mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad designt. Wem „F-Zero X" zu friedlich ist, dem ist „wipEout 64" zu empfehlen. Neue Spielmodi und die erweiterte Waffenpalette hieven dieses Vergnügen mit an die Spitze der N64-Rennspiele.

Extras sind wichtig: Oben in der Mitte wird Dir das aktuelle Extra angezeigt

Schlimmes Erwachen: Der Autopilot schaltet nach drei Sekunden ab

TiPS

- Blitzstart: Halte während der Startphase den Geschwindigkeitsbalken im vorderen Drittel der Anzeige. So braust Du bei „Go!" mit maximalem Speed los.
- Versuche, die Kurven möglichst ohne Einsatz der Luftbremsen zu fliegen, da sie Dein Tempo sehr drosseln. Fliege die Kurven am besten von weit außen an und lenke früh hinein.
- Mußt Du in einer ‚Weapon Challenge' nur wenige Gegner eliminieren, konzentriere Dich voll und ganz auf die Strecke und setze die Waffen ein, sobald Du sie aufnimmst. Taktische Verfolgungsjagden halten Dich nur unnötig auf.

PC | PS | N64 | SAT | E

wipEout 64

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 130 DM | Psygnosis/Konami | 1-4 Spieler

- unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Phantastische Steuerung, tolle Strecken und Waffensysteme, guter Sound

Nur sieben Kurse, später Grafikaufbau, bei vier Spielern wenig Übersicht

Blitzstart: Das N64-Debüt von Psygnosis fährt (fast) der gesamten Konkurrenz davon

1

Text: Michael Martin

Simpel und trotzdem gehaltvoll? In diesem Strategiespiel starrst Du ständig auf den Erdenball.

Angriffs-Satelliten sind tolle Extra-Waffen

Global Domination

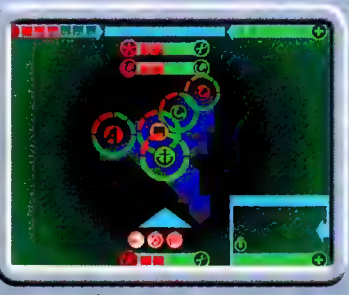
Der Kreis in der Mitte ist Cursor und Fadenkreuz zugleich

Stimmungsvoll: Die Zwischenfilme bringen Atmosphäre ins Spiel

Auf dem Globus ist die Hölle los: Die blaue Linie ist die Route eines Deiner Bomber

Kennt noch jemand „Missile Command"? Den coolen Automaten mit eingebautem Trackball, bei dem Du anfliegende Raketen abfangen mußtest? Er ist wieder da. In aufgepeppter Form und mit einer Prise „Risiko" nennt sich das Spiel nun „Global Domination" – mit starkem James Bond-Touch: „Global Domination" gleicht dem Spiel, das Klaus-Maria Brandauer gegen Bond alias Sean Connery in „Sag niemals nie" spielt.

Deine Aufgabe: Erledige in jeder Mission den Gegner und vermeide Schäden im eigenen Land. Dazu fährst Du mit der Maus über das rotierende Erdenrund, schießt Raketen verschiedener Stärke und High-Tech-Waffen ab, jagst Bomber und U-Boote Richtung Feind und verteidigst Dich mit Abwehrjägern und SAM-Raketen. Klingt gut, ist es aber nur bedingt. **Strategie und Taktik kommen zu kurz, der Handlungsraum ist arg beschränkt.** Wirtschafts- oder Bau-Optionen? Fehlanzeige. Dafür gibt es Hektik und Streß in großen Mengen. „Global Domination" ist das Richtige für Kugelfreunde, die gerne unter Zeitdruck siegen und unkonventionelle Ideen mögen.



Mit dem taktischen Zoom kannst Du Dir Ziele im Feindesland aussuchen und diese dann genau anvisieren

PC | PS | N64 | SAT | D

Global Domination

Action-Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Psygnosis | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 1 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 1 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Interessante Spielidee, gute Effekte, viele Waffensysteme

– Umständliche Handhabung, hektisch, wenig Handlungsspielraum

Kugel-Kriegsspiel mit interessanten Ansätzen, aber unausgereift und auf Dauer öde

3

Text: Knut Gollert

Krieg der Welten

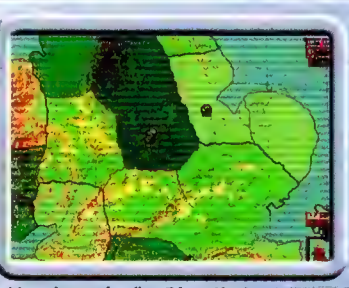
Wenig Spaß mit dem Mars: Der Science-Fiction-Klassiker zeigt als Strategiespiel seine Schwächen.

Gemein: Die bösen Mars-Schlingel schießen sogar auf Schiffe

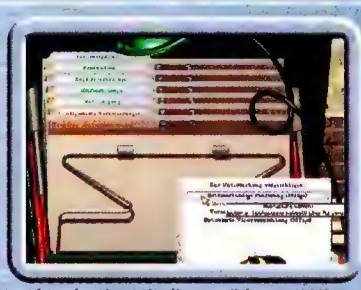
Vor hundert Jahren haben die Marsianer England überfallen und sich bis heute nicht davon erholt. 1898 schrieb der englische Autor H. G. Wells seinen berühmten Zukunftsroman um die Invasion der Erde. Der Stoff wurde verfilmt, zum Hörspiel verarbeitet und sogar zum Musical verwurstet. Jetzt kommt das Computerspiel zum Thema.

„Krieg der Welten" spielst Du entweder als Mensch oder Marsianer. Ziel ist in jedem Fall die Eroberung von England. Die Insel ist in einzelne Provinzen aufgeteilt, die Du nacheinander besetzen mußt. Alle strategischen Entscheidungen werden auf einer Übersichts-Landkarte getroffen. Gekämpft wird auf kleinen 3D-Schlachtfeldern in Echtzeit. Beide Programmteile sind mißlungen.

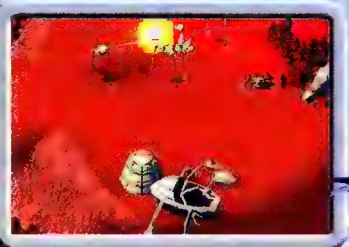
Auf der Karte toben gewaltige Informations-Wirren. Du kannst Dir nicht alle Einheiten und Bauten gleichzeitig anzeigen lassen. Sehr ärgerlich, wenn Du den nächsten Zug planen möchtest. Und im Echtzeit-Actionteil herrscht solch optische Ödnis, daß jeder Marsianer die Stielaugen einzieht und freiwillig wieder auf seinen Heimatplaneten fliegt.



Vorwiegend grün: Diese Karte dient der Planung strategischer Züge

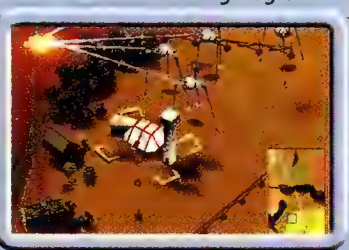


Aktenlastig: Mit diesem öden Menü entwickelt man neue Waffen



3D-Feuer frei: Kämpfe werden auf kleinen Sonderkarten ausgetragen

Krabbeltier: ein Roboter der Marsianer



Hochspannung: Die Zentrale ist durch einen Elektrozaun gesichert

PC | PS | N64 | SAT | D

Krieg der Welten

Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM | GT Interactive | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 130 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 4

+ Unverbrauchtes Science-Fiction-Thema, flotter Soundtrack

– Schwache Benutzeroberfläche, öde Grafik, leider kein Tutorial

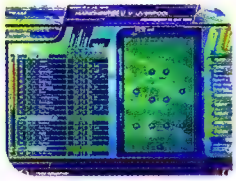
Kein Wunder, daß sich die Invasion der Marsianer als gewaltiger Fehlschlag erwies

4

Text: Volker Weitz

DAS TEAM: *Ihre Wahl*. DIE BUNDESLIGA: *Ihr Ziel*. DER MANAGER: *Sie*?

Die Fußball-Bundesliga gilt als eine der besten und härtesten Vereinsligen. Bei EA SPORTS™ können Sie im einzig offiziell lizenzierten Bundesliga-Managerspiel Ihre Traumkarriere starten. Die komplette 3D-Spielengine und die faszinierenden Grafiken liefern Ihnen die ganze Atmosphäre und Spannung der Bundesliga. Hier finden Sie alles, was Ihr Manager-Herz begehrt: Geschäfts- und Trainingsoptionen, Teamaufstellungen und originalgetreu nachgebildete Stadien sowie alle Bundesliga-Teams und -Spieler! Holen Sie sich die ultimative Dauerkarte für Ihr Heimstadion und bringen Sie Ihr Team an Europas Spitze! Bundesliga 99 – Der Fußball-Manager exklusiv von EA SPORTS™.



PC CD

If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS

„Liebe ist etwas für die Lebendigen" – Manny Calavera verknallt sich trotzdem

Im zweiten Kapitel ist Manny Besitzer eines Spielkasinos. Dieser Stammkunde hat einen wichtigen Gegenstand

Gegenstände werden in Mannys Jackentaschen-Inventar abgelegt

GRIM FANDANGO

Glottis ist Automechaniker und Dein Fahrer

Sterben Grafik-Adventures aus? Pack' die Schaufel wieder ein, denn im Totenreich von „Grim Fandango" ist diese Spielegattung noch quicklebendig.

Das Reisebüro im Land der Toten verkauft keine Last-Minute-Tickets nach Mallorca. Seine Kunden sind frisch Verstorbene, die vor dem Genuß des ewigen Friedens erst mal ackern müssen. Vier Jahre währt der Fußmarsch durch die Unterwelt. Am Ziel: die ersehnte Seelen-Endlagerungsstätte.

Aber, Moment, lieber Neutoter! Sie haben ein ehrbares Leben geführt und stets alten Damen über die Straße geholfen? Solche guten Taten werden mit Vollpensions-Arrangements belohnt, die den Weg durchs Jenseits komfortabler gestalten. Wenden Sie sich an Ihren Reisekaufmann Manny Calavera, um die Luxuspassage zu buchen.

Nicht nur wegen seiner mehr als bizarren Story ist „Grim Fandango" eines der originellsten Adventures, die es gibt. **Spieldesigner Tim Schafer („Day of the Tentacle") haucht mit ungewöhnlichen Grafik- und Steuerungsideen neues Leben in die dahinsiechende Spielegattung.**

War das letzte LucasArts-Abenteuer „The Curse of Monkey Island" noch mit einfachen Mausklicks zu steuern, so dirigierst Du „Grim Fandango"-Star Manny mit Tastatur oder Gamepad durch eine 3D-Spielwelt. Die sonst genreübliche Seitenansicht hat ausgedient: Wenn Manny an eine bestimmte Position in einem Raum gelangt, wird automatisch auf eine andere Perspektive umgeschaltet. Sobald unser Held ein spannendes Objekt in seinem Blickfeld hat, ruckt er seinen Kopf in diese Richtung. Nun begutachtest Du den Gegenstand oder steckst ihn in Mannys cooles Mantel-Inventar.

„Grim Fandango" steckt voller neuer Ideen, aber nicht jeder Schuß ist ein Volltreffer. So muß man höllisch aufpassen, ja keinen Ausgang oder ein wichtiges Detail zu übersehen. Beim Checken haben wir die altmodische Mausklicksteuerung regelrecht vermißt. Dafür ist die Komplexität enorm: Das Abenteuer ist in vier große Abschnitte unterteilt, die jeweils durch ein Jahr in der Handlung getrennt sind. Es gibt reichlich Rätsel, an denen man lange, machmal zu lange, zu knacken hat. Grübelfreudige Profis wird das nicht abschrecken. Sie bekommen als Lohn für ihre Beharrlichkeit eine ideenreiche Handlung geboten, die mehr Charme, Elan und intelligenten Humor hat als zehn andere Adventures zusammen. **„Grim Fandango" ist keine Sekunde lang sterbenslangweilig.**

Schurke Hector LeMans macht kurzen Prozeß: Die Blümchenwumme...

...ist der Todfeind jedes Skeletts. Sie kompostiert in Sekunden

Manny ist ein allzu gutmütiger Reise-Fachmann im Land der Toten

TiPS

...fürs erste Jahr

- Erforsche das Ende der Sackgasse genau: Von nun an geht's bergauf.
- Ein wurmiges Ballonpärchen läßt sich explosiv abfüllen.
- Unauffällig an der Tür fummeln, bevor der Hausmeister leise Servus sagt.
- Lieber Löcher in der Karte als Schlösser an der Rohrpost.
- Gekrümeltes Brot mit knallbarer Unterlage ist ein prima Taubenschreck.
- Im Wald, das transportable Schild – es deutet in Richtung seines bevorzugten Hinstellplätzchens.
- Flammbiber schreit nach Feuerlöscher... aber erst die richtige Stelle finden und ein „Stöckchen" werfen!

PC | PS | N64 | SAT | D

Grim Fandango

Adventure für Profis

ca. 80 DM | LucasArts | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 8 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 48 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Komplex und knackig, völlig abgefahrene Story, ansatzweise 3D-Grafik

Etwas umständliche Steuerung, einige arg biestige Rätsel

Das Genre lebt: trotz einiger Detailmacken das beste Adventure der letzten Monate

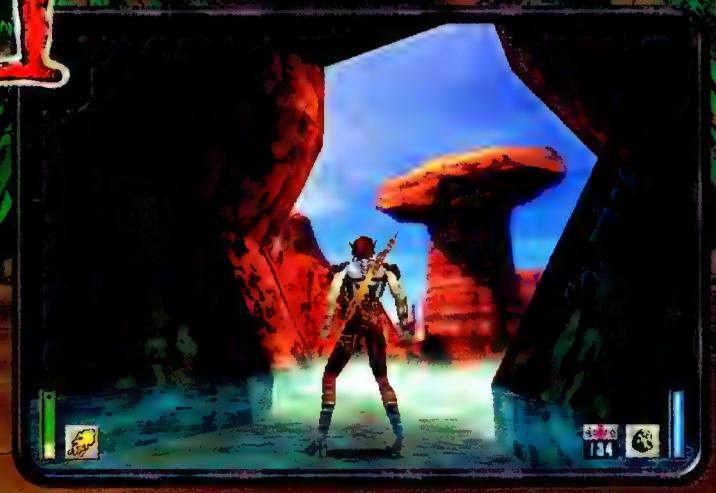
2

Text: Heinrich Lenhardt

HERETIC II

Fixer Ritter: Activisions neuer Fantasy-Shooter überzeugt mit blitzschneller 3D-Action und elegantem Spieldesign.

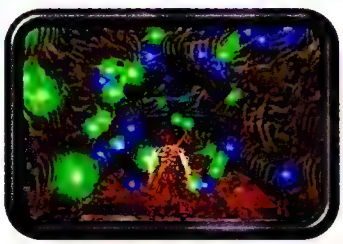
Brandheiße Feuerpfeile: Held Corvus überspannt den Bogen



Zauberbatterie: Am linken unteren Bildschirmrand wird der Vorrat an Angriffsmana angezeigt, am rechten der Vorrat an Verteidigungsmana

Helden-Orbit: Die grünen Satelliten schützen Corvus und greifen seine Feinde selbständig an

Schöner wohnen für Obermotze: Auch Fieslinge wissen ein anspruchsvolles Heim zu schätzen und umgeben sich gerne mit morbiden Kunstwerken



Tankstelle: Am Mana-Altar kannst Du frische Zauberenergie zapfen

Schatzkarte: Die Levelkarten gibt's als stimmungsvolle Zeichnungen

Corvus ist todkrank! Gerade erst ist unser Krieger siegreich aus der Schlacht zurückgekehrt, da fängt er sich zu Hause einen bösen Virus ein. Schlimmer noch: Alle Einwohner seines Heimatlandes werden von der unbekannten Seuche gebeutelt und liegen im Sterben. Essig ist's mit dem Erholungsurlaub – Corvus packt den Rucksack und stürzt sich wieder ins Gefecht.

Irgendwo im kranken Land ist das rettende Gegenmittel versteckt, und Du mußt es finden. Das Spielland Parthoris ist in sieben große Einsatzgebiete aufgeteilt, die Du nacheinander abarbeiten mußt. Corvus schlägt sich durch unterirdische Minen, kämpft in Sumpf und Arktis und legt sich mit den Bewohnern feindlicher Städte an. **Das Feindpersonal besteht unter anderem aus fliegenden Echsen, ekligen Käfern, Amphibien und Geisterrittern.**

Um dieser Armee der Finsternis gewachsen zu sein, ist Dein Held bestens ausgerüstet: Jeweils zehn Angriffs- und Verteidigungswaffen stehen ihm mit der Zeit zur Verfügung. Die meisten Waffen sind magischen Ursprungs und verbrauchen Zauberenergie. Die findest Du ebenfalls in den Levels versteckt. An strategisch wichtigen Stellen stößt Du auf Altäre der Macht, an denen Du Deine magischen Energien komplett wieder auffüllen kannst.

Im Spiel schaust Du Corvus über die Schulter und befindest Dich so immer im Mittelpunkt des Geschehens. Dein Held bewegt sich wunderbar geschmeidig animiert durch die schön designten Levels. Treppen und Felskanten erklettert Corvus automatisch, die Spielkamera folgt dabei intelligent dem Geschehen. Und knallbunte Zaubereffekte geben „Heretic II" den gehobenen Fantasy-Schliff.

TiPS

Die Levelkarte

In den meisten Spielabschnitten wird eine Übersichtskarte geboten. Leider ist auf dieser nützlichen Zeichnung Dein aktueller Standort nicht verzeichnet.

Du mußt Dich durch genaue Beobachtung in den Levels orientieren. Such Dir etwa ein besonders auffälliges Gebäude aus und finde es anschließend auf der Karte. Vorsicht: Zum Teil besteht ein Spielbereich aus mehreren Ebenen – und da kannst Du schnell einmal die Übersicht verlieren.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Heretic II

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Activision | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 250 MB HD, 3D-Grafikkarte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Feinfühlige Steuerung, ruckelfreie Grafik, gute Kamerapositionierung

Levelkarten ohne Automapping, zu einfache Rätseleinlagen

Das pure Fantasy-Ballervergnügen, leider mit etwas zu wenigen Rätseleinlagen

2

Text: Volker Weitz

NBA Live 99

Herzlichen Dunk: EA Sports bringt das bisher beste „NBA Live".

Bulls vs. Lakers: Im Duell der Giganten schlägt Scottie Pippen zu. Nach einem Angriffsfehler der Lakers ist Pippen der schnellste und dunkt ein

Alle Jahre wieder, zur Weihnachtszeit. Die EA-Sports-Sportspiel-Schwemme rollt an. Als Markenzeichen dienen grundsätzlich Original-Lizenzen und die Zahl des kommenden Jahres im Titel. So geschehen mit „FIFA", „NHL", „Madden NFL" und eben jetzt auch „NBA Live".

Die 99er Ausführung des Basketballspiels wurde im Vergleich zum Vorgänger vor allem optisch verändert. **Die Spieler sind detaillierter und an den Gesichtern genau zu erkennen. Auch die Steuerung wurde überarbeitet, wobei vor allem das Paßspiel neu gestaltet wurde.** Du kannst Dir jetzt gezielt aussuchen, zu welchem Spieler Du passen willst. Wenig Neues gibt's in Sachen Spielmodi und Ausstattung: Alle NBA-Mannschaften (mit Original-Statistiken) kämpfen in Freundschaftsspiel oder Liga um den Sieg.

Basketball-Fans sind von „NBA Live 99" natürlich wieder begeistert, auch wenn das neue Paßspiel schwer zu beherrschen ist und vor allem der hohen Geschwindigkeit des Sports nicht gerecht wird. Grafisch gibt es sehr viel Schönes zu sehen – bis auf die teils recht abgehackten Animationen. „FIFA" leistet sich so etwas nicht.

Die Original-Lizenz, die tolle Atmosphäre und der Spaß am Dunking machen „NBA Live 99" jedoch wieder zu einem Erlebnis. Toll: Fans schalten den deutschen Kommentar ab und hören den amerikanischen.

Chicago ist immer noch im Rodman-Fieber

Die Statistiken vom Idol deutscher Basketball-Kids Detlef Schrempf

Übersichtlich: Die Deckenkamera macht aus „NBA Live 99" ein anderes Spiel

Detlef Schrempf in der Abwehr: Leider ist dieser Dunk nicht zu stoppen

PC | PS | N64 | SAT | D

NBA Live 99

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | EA Sports | 1-10 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Detaillierte Spieler, viele Einstellmöglichkeiten, auf Wunsch englische Sprache

– Gewöhnungsbedürftiges Paßspiel, manchmal abgehackte Animationen

Trotz schwerer Paß-Steuerung und teilweise hakeliger Animationen ein tolles „NBA Live"

2

Text: Knut Gollert

NBA Jam 64

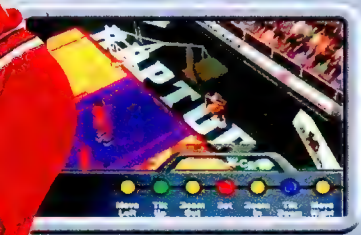
Slamdunk zum Zweiten! Auch auf dem N64 spielen die NBA-Stars.

Riesig: Chicago-Bulls-Star Michael „Air" Jordan

Basketball-Action wie im Fernsehen: Bei spektakulären Korbwürfen zoomt die Kamera automatisch an den Strafraum heran

Adlerauge: Die 3-Punkte-Würfe sind schwierig, deshalb kannst Du sie üben

Fly like an eagle: Ein Weg, den Gegner zu behindern, ist dieser Bauchklatscher



In der „Create a cam"-Funktion kannst Du eine eigene Perspektive schaffen

Zielwasser trinken: Beim Freiwurf mußt Du den Ball genau in den Korb werfen

Die „NBA Jam"-Spiele gab es bereits zu alten Super-Nintendo-Tagen. Durch die flüssige und actionreiche Spielbarkeit wurde das Basketball-Spektakel schnell zu einer willkommenen Alternative zu anderen, simulationslastigeren Genre-Vertretern. **Atemberaubende Slamdunks und witzige Stunts bestimmen des Spielfeld.** Gespielt wird natürlich nach den echten Regeln der National Basketball Association und mit den echten Stars. Das Spiel beginnt zwar in der klassischen Seitenansicht, aber Du kannst die Kamera jederzeit nicht nur in andere Einstellungen positionieren, sondern Dir auch eine eigene Kameraperspektive basteln.

Optisch muß sich „NBA Jam 64" nicht verstecken. Statt N64-üblicher Matschgrafik werden hier besonders scharfe Konturen und wunderbar animierte Spieler geboten, die sogar eine gewisse Ähnlichkeit mit ihren Vorbildern aufweisen. Die Steuerung ist erfrischend einfach: Mit gedrücktem Z-Knopf rennt Dein Spieler schneller über das Parkett, mit A und B gibt er den Ball an einen freien Mitspieler ab oder versucht, gleich den Korb zu treffen.

Im Direktvergleich zu „NBA Live 99" kann „NBA Jam 64" trotz spaßigem Vierspieler-Modus nicht ganz mithalten. NBA-versessene Nintendo-64-Besitzer wird das aber bestimmt nicht stören, denn Spaß macht „Jam" allemal.

PC | PS | N64 | SAT | E

NBA Jam 64

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 110 DM | Acclaim | 1-4 Spieler

• unterstützt Controller Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Original NBA-Spieler und -Vereine, schöne Grafik, einstellbare Kamera

– Wenig spielerische Tiefe, sehr strenger Schiedsrichter

Slam it! „NBA Jam 64" macht Deinen N64 zum Austragungsort heißer Basketball-Matches

2

Text: Christian Henning

Fotos: Active Images / ASA (2)

WARGASM

Was zunächst aussieht wie ein waschechter Action-Shooter, entpuppt sich schließlich als tiefgehendes Strategiespiel: Mit Panzer, Heli und Soldat wird die Welt befreit.

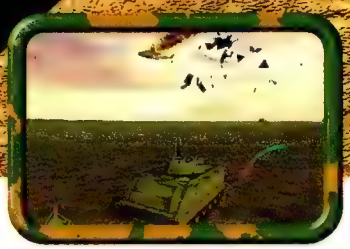
Du stehst mal wieder vor der Entscheidung. Entweder schleichst Du Dich mit einem unauffälligen Soldaten von hinten an die gegnerische Basis heran, oder Du attackierst mit Panzern direkt von vorn. Beides strotzt nur so vor Risiken, aber das ist in „Wargasm" ganz normal.

Den krassen Titel sollte man wohl am besten mit „Kriegsmus" übersetzen, denn genau das ist es, was man in der virtuellen Kampfarena aus den Gegnern macht. **Die britischen Simulationsprofis DID („EF 2000", „Total Air War") haben sich entschlossen, einen echten Action-Reißer zu programmieren. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich aber auch ein ungeheurer taktischer Tiefgang, der selbst Profi-Strategen ins Schwitzen kommen läßt.**

Vor allem im „War Web"-Modus, der Kampagne, ist viel Planung und taktisches Geschick vonnöten. Denn hier gibt es nur eine feste Anzahl von Einheiten, mit der man auskommen muß. Erst wenn ein Kontinent nach mehreren Missionen befreit wurde, werden sie aufgestockt. Des weiteren gibt es auch noch einen „Action"-Modus, in dem es in neun Levels mit nur einer Einheit eine bestimmte Anzahl Gegner zu vermöbeln gilt.

Im Spiel dient die Karte des Missionsgebiets als zentrales Element. Hier steuerst Du Deine Truppen per Mausklick oder springst selbst in ein Gefährt, einen Helikopter oder einen Soldaten und erkundest die 3D-Landschaft. **Flotte Grafik und Wagner-Soundtrack sorgen für die entsprechende Atmosphäre, aber die allgegenwärtige gegnerische Überlegenheit ist immer wieder eine Ohrfeige ins Gesicht des Hobby-Generals.** Da hilft nur eines: viel, viel Geduld, genausoviel Ausprobieren und noch mehr Improvisieren. Die Verteidigungsmissionen bleiben aber auch dann eine unfaire Angelegenheit, denn die Einheiten-Steuerung auf der Karte ist eine Ecke zu ungenau.

Diesem sehr gefährlichen Sci-Fi-Panzer kannst Du als Infanterist nur noch mit LAW- oder Hellfire-Raketen ans Metall – aus der Sniper-Perspektive sieht das so aus

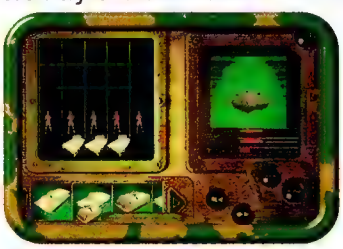


Feindliche Hubschrauber haben gegen Flakpanzer keine Chance

TiPS

Hilfe, mir gehen die Panzer aus! Wie verliere ich möglichst wenig Einheiten?
Laß die dicken Brummer in der Garage und erledige die „Zerstöre X"-Missionen immer mit ein paar Soldaten. Rüste diese mit Bonus-Kisten (Luftunterstützung) hoch und schleiche Dich dann an. Die Panzer brauchst Du viel dringender in den Verteidigungsmissionen.

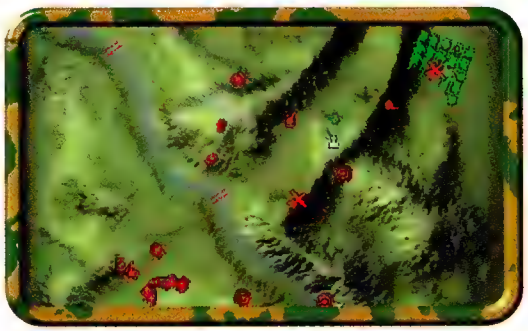
Allgemeine Verhaltensweisen
- Immer viele Aufklärer schicken! Paß aber auf, daß Du keinen aussendest, wenn gerade einer hereinkommt – sie rammen sich gern in der Luft.
- Postiere Deine Einheiten immer am äußersten (sehr sicheren) Kartenrand.



Weniger ist mehr: Auf diesem Screen stellst Du Deine 25 Einheiten auf

Alles Gute kommt von oben: Mit den Kisten rüstest Du Deine Leute hoch

Zu „Kriegsmus" verarbeitet: Die Explosionen in „Wargasm", hier die eines Panzers, sind optisch in der Tat vom Allerfeinsten



Auf dieser Übersichtskarte taktierst Du: Gleich nach dem Start gibt's natürlich den gemeinen gegnerischen Luftangriff

PC | PS | N64 | Sat | D

Wargasm
Action-Strategiespiel für Profis

ca. 90 DM | DID/Infogrames | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Taktisch anspruchsvolle Missionen, viele Waffen, gute grafische Effekte

Steuerung nicht frei konfigurierbar, teilweise sehr schwer bis unfair

Knackiges Actionspiel mit unglaublicher taktischer Tiefe, das immense Geduld erfordert

2

Text: Knut Gollert

TOYS "R" US

THE WORLD OF FUN

149,-

Game Boy Color
Mit Farbdisplay, verschieden sortiert, je

69,99

69,99

49,99

49,99

GAME BOY COLOR

Turok 2 - Kompatibel mit Expansion Pak!

99,99

NINTENDO.64

neu!

N64 Expansion Pak
4 MB RAM Speicher für noch mehr Power, Grafik und Auflösung!

59,99

129,-

DAS HAUT VOLL REIN !

89,-

~~99,95~~
69,-

PSX Dual Force Analog Controller

44,99

Ohne Abbildung:
8 MB Memory Card für PSX **49,99**

Ohne Abbildung:
Rumble Pack + 1 MB Memory Card für N64 **49,99**

89,-

89,-

neu!

95,-

99,99

Augsburg • Bad Dürrheim • Bentwisch b. Rostock • Berlin-Spandau • Bielefeld • Bochum • Braunschweig • Bremen • Dresden • Duisburg-Meiderich • Düsseldorf-Derendorf • Eiche b. Berlin • Essen • Frankfurt • Göttingen • Günthersdorf b. Leipzig • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hamburg-Hummelsbüttel • Hannover-Altwarmbüchen • Heidelberg • Ingolstadt • Kaiserslautern • Kamen • Karlsruhe • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Leipzig-Paunsdorf • Lübeck • Magdeburg • Mönchengladbach • München-Freimann • München-Am Westkreuz • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Oldenburg • Paderborn • Porta Westfalica • Raisdorf b. Kiel • Ravensburg • Regensburg • Reutlingen • Röhrsdorf b. Chemnitz • Saarbrücken • Siegen-Weidenau • St. Augustin • Tönisvorst b. Krefeld • Ulm-Lehr • Viernheim • Wallau • Wallenhorst b. Osnabrück • Waltersdorf b. Berlin • Weil am Rhein • Würselen b. Aachen • Wuppertal

Montag – Freitag Kaufabend bis 20.00 Uhr geöffnet

Alle Preise und Angebote sind ab dem 16. Dezember 1998 gültig, solange der Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

Gangsters

Erpresse Schutzgelder, schmuggle Alkohol in Massen und besteche den Polizeichef – kurz: Werde Gangster-Boß in Deiner Stadt!

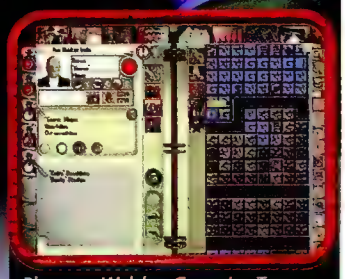
Lebt nicht in jedem von uns ein kleiner Al Capone? Hier naht eine Gelegenheit, die Abgründe Deiner Seele auszuloten und den verborgenen, verbrecherischen Instinkten spielerisch freien Lauf zu lassen!

Du lebst in einer Stadt in Amerika, während der wilden 20er Jahre. Dein Territorium ist riesig, die Schutzgelder fließen und Deine Jungs sind glücklich. Lediglich Konkurrent Luciano „Stecher" Cartoso bereitet Dir Kopfzerbrechen: Er hat Dir den Krieg erklärt.

Doch bedenke – Gangster werden ist nicht schwer, Gangster sein... hier besonders schwer. **Denn Eidos' „Gangsters" ist nicht irgendein Echtzeit-Strategiespiel, sondern eine hochkomplexe Banden-Management-Simulation. Die Aufgabe lautet: Du mußt in einer Stadt als Gangster reich und mächtig werden.** Nebenbei gilt es, drei Konkurrenten auszuschalten. Du planst zuerst die Verbrechen Deiner Gang für eine ganze Woche und schaust Dir das Ergebnis dann auf den Straßen der Stadt an. Für die Geldbeschaffung kannst Du vom Glücksspiel bis zu Alkoholhandel und Boxhallen sämtlichen damals verbotenen Geschäftsbereichen nachgehen. Dein Einflußgebiet will natürlich stetig vergrößert werden, Deine Mannen bei Laune gehalten und die Polizei vom eigenen Anwalt bestochen sein.

So interessant, wie sich „Gangsters" anhört, ist es auch. Das Spiel macht anfangs Freude, man entdeckt immer wieder neue Taktiken, und die Aktionsvielfalt ist enorm. **Die häßliche Grafik, vor allem im Planungs-Modus, und die umständliche Bedienung sorgen jedoch schnell für Ernüchterung.** Zudem fragt man sich, warum keine Kampagne mit vielen kleineren Missionen und einer süßen Story dieses Spiel ziert. Sie wäre eine enorme Bereicherung und der Haupt-Motivations-Garant gewesen.

Während der Aktions-Woche führen die Gangster Deine Befehle aus



Planung: Welcher Gangster-Trupp soll welche Aufgabe bekommen?

Unsere Jungs haben versagt. Die Cops haben schneller gezogen...

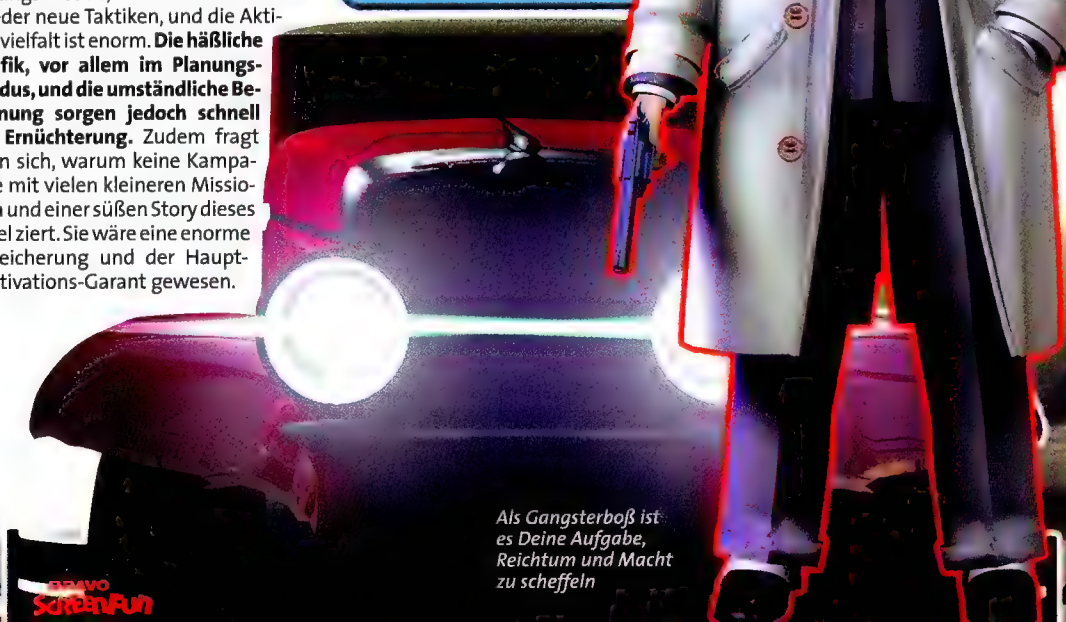
Ein passender Finanzprofi ist gefunden – jetzt werden Steuern gespart

TiPS

Gangster-Einmaleins

- Wähle Deine Mannen mit Bedacht!
- Suche Dir die intelligentesten Untergebenen mit dem besten Organisationstalent aus und befördere sie zu Anführern für Deine Einsatztrupps.
- Stelle Spezialisten-Teams zusammen! Gute Kämpfer und Schützen bilden den „Drecksarbeit"-Trupp. Intelligenzbolzen rekrutieren nur und Kollegen mit guten Tarnfähigkeiten bieten einen guten Spionage-Trupp.
- Achte darauf, wo Dein Hauptquartier zu Spielbeginn liegt. Am besten sind die Ecken des Spielfelds. Bei Bedarf das Spiel einfach neu starten.

„Teller-MGs": die besten und teuersten Waffen im Spiel



Als Gangsterboß ist es Deine Aufgabe, Reichtum und Macht zu scheffeln

PC | PS | N64 | SAT | D

Gangsters

Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM | Hothouse/Eidos | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 130 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 130 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Tolles Konzept, anspruchsvolle Aktionsvielfalt, spielerisch sehr gehaltvoll

Keine Kampagnen, unübersichtliche Bedienung, zweitklassige Grafik

Anspruchsvolles Strategiespiel mit viel Tiefgang, doch grafisch häßlich und schwer verständlich

3

Text: Knut Gollert

Ravensburger wühlt im Brettspiele-Archiv: Wo ist Mister X?

Nice try: mit dem Stadt-Bus Mister X schnappen?

Scotland Yard

Mister X ist schwer zu fassen. Ganze Generationen von hoffnungsvollen Brettspielern haben es schon versucht. In „Scotland Yard" von Ravensburger jagen fünf englische Agenten den Finsterling durch die Straßen von London. Bleibt Mister X bis zum 22. Zug unentdeckt, hat er gewonnen. Wird er vorher erwischt, freut sich Scotland Yard. Alternativ kannst Du auch die Rolle des Bösewichts übernehmen. Als Mister X mußt Du dann durch geschickte Züge auf dem Stadtplan von London die Polizistenmeute abhängen.

Das einfache Spielprinzip ist lustig, und etwas Spannung kommt auch auf. In der Computerspiel-Umsetzung trifft das leider nur begrenzt zu. Es gibt nur eine schrumpelige Übersichtskarte und auf der Detailkarte fehlt der Gesamteindruck von London. Da ist das Brettspiel-Vorbild deutlich anwenderfreundlicher.

3D-Bobby eilt durch 3D-Straßenszene

Der Informant gibt wichtige Hinweise

London: Stadtplan nur in Ausschnitten

Verbirgt sich etwa Dracula hinter Mr. X?

Interessanter ist da schon der erweiterte Kampagnenmodus. Hier mußt Du wirkliche Spürhundqualitäten entwickeln. Du sammelst Hinweise, unterhältst Dich mit Verdächtigen und wirst sogar in kleine Kämpfe verwickelt. Im Laufe der Spielzeit füllt sich Dein Polizistennotizbuch und Mister X wird eingekreist.

Leider sind die Animationen in den Straßen von London schneckenlahm. Spätestens nach der zehnten Verdächtigenbefragung nagt die Ungeduld am Hobbypolizisten, und der Spielspaß versackt im Untergrund. Da kann auch die hörenswerte Spielmusik die Ganovenehre nicht mehr retten. Lieber mit Kumpeln das Brettspiel zocken.

PC | PS | N64 | SAT | D

Scotland Yard

Strategiespiel für Einsteiger

ca. 80 DM | Ravensburger | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95, 160 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Leicht durchschaubares Spielprinzip, sehr schöner Soundtrack

− Wenig Übersicht durch ungünstige Bildausschnitte, ruckelnde Grafik

Trotz neuem Modus etwas müde Brettspiel-Umsetzung mit grafischen Klemmern

3

Text: Volker Weitz

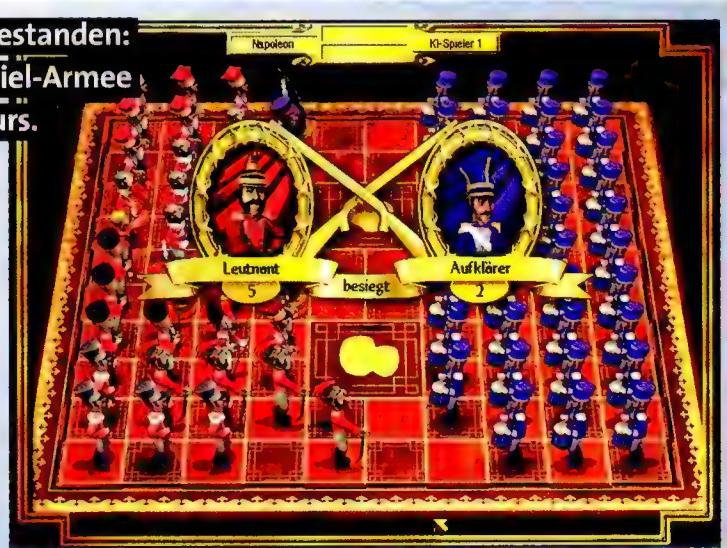
Kompanie stillgestanden: Hasbros Brettspiel-Armee auf Computerkurs.

Stratego

Mit steinernen Blicken stehen sich die achtzig Kämpfer furchtlos gegenüber. Alles wartet auf Deinen Befehl, damit die Schlacht beginnen kann. In „Stratego" kommandierst Du zwölf unterschiedlich starke Einheiten. Jeder Truppenteil verfügt dabei über einen anderen Angriffswert.

Der Clou an der Sache: Du weißt zwar, wo Deine eigenen Truppen stehen, die Truppen des Gegners bleiben dagegen anonym. Erst wenn Du einen der Feindsoldaten angreifst, erfährst Du, wie stark der Gegner ist. Ähnlich wie beim „Memory" mußt Du Dir die Stellung des Gegners einprägen und daraus Deine taktischen Schlüsse ziehen. Ziel ist die Fahne des Gegners, die irgendwo auf dem Spielplan versteckt ist.

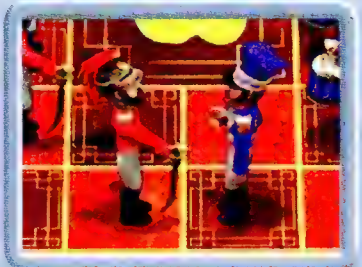
In der Computerversion des Brettklassikers können bis zu vier Generäle gleichzeitig loslegen. Dann ist das optische Chaos allerdings komplett. Schon in der Zweispieler-Version sind die einzelnen Einheiten schwer zu unterscheiden. Im Eifer des Gefechts ist so schnell eine starke gegnerische Figur übersehen und das nervt gewaltig. Zum Glück stimmt die Computerintelligenz. Die feindlichen Armeen sind eine echte Herausforderung für den Hobbygeneral.



Offizier gegen Aufklärer: Der Angreifer gewinnt, der Feind muß vom Feld

Die Armee wird per Hand plaziert

Vier Generäle kämpfen gleichzeitig



Animationen lockern den Kampf auf

PC | PS | N64 | SAT | D

Stratego

Strategiespiel für Fortgeschrittene bis Profis

ca. 80 DM | Hasbro | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, 30 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, 190 MB HD,Win 95

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

+ Intelligenter Computergegner, nette Animationen, viele Spielmodi

− Unübersichtliches Spielbrett, Figuren nur schwer zu unterscheiden

Tolles Spielprinzip wird durch unübersichtliche Grafik ins militärische Fußvolk degradiert

3

Text: Volker Weitz

Top Gear Overdrive

Endlich ein ordentlicher fahrbarer Untersatz für alle Nintendo-Fans: „Top Gear Overdrive" fordert „Need for Speed III", „Gran Turismo" und andere Playstation-Raser zum Duell.

Grafisch hübsch und höllisch schnell: „Top Gear Overdrive" ist das beste N64-Straßenrennen mit Autos aus dem echten Leben

Auf der Playstation gibt's PS-Sensationen in rauhen Mengen, doch auf dem N64 ließ sich bislang kaum ein vernünftiges Vierrad-Rennspiel blicken. Doch jetzt ist Schluß mit den nebelverhangenen Stotterfahrten von „MRC" & Co.: **Kemcos brandneues „Top Gear Overdrive" sieht besser aus, ist schneller und lauter (dank hartem Grunge-Soundtrack) und viel umfangreicher als alle Konkurrenten.**

Die erste Saison besteht aus nur drei Rennen durch Gebirge, Farmland und Sümpfe. Der softe Einstieg im VW Käfer ist glänzend geeignet, um alle Spielelemente der Race-Neuheit zu beschnuppern: Wie üblich fährst Du Automatik oder mit manueller Schaltung, aus Cockpit- oder Außenperspektive. Extras versorgen einen mit Bargeld oder Turbo-Boosts. Letztere beschleunigen Dich mit einem Tastendruck für wenige Sekunden auf Höllengeschwindigkeit.

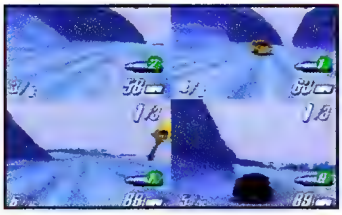
Ein anderes taktisches Hilfsmittel ist bereits aus „San Francisco Rush" bekannt: In jedem Kurs sind Abkürzungen und alternative Wege eingebaut, die Dich auf eine Spitzenposition befördern. Welcher Weg zum Ziel der optimale ist, findest Du erst nach vielen Spielstunden heraus.

Zwischen den Rennen rüstest Du den Wagen auf oder investierst alles Bargeld gleich in einen flotteren Boliden. Aber Vorsicht: Im Gegensatz zu lahmeren Gefährten heben die schnellsten Autos bei jeder Bodenwelle für 100 Meter ab, überspringen Absperrungen und segeln in den Abgrund. Auch Kollisionen enden später schnell tödlich: Wenn Du einen Gegner mit vollem Karacho rammst, bleibt vom Auto nur ein Feuerball.

Mit jeder Saison wird zwar ein neuer Kurs freigeschaltet, und bereits bekannte Strecken verändern sich optisch durch plötzlichen Wetterumschwung, Regeneinbruch oder Nacht. **Doch nur sechs Strecken sind insgesamt etwas zu wenig für das Spiel.**

Technisch kann „Top Gear Overdrive" voll überzeugen: Selbst mit eingeblendetem Riesenrückspiegel und im witzigen Vierspieler-Modus bleibt das Spiel schneller als alle vergleichbaren N64-Titel. An Effekten wird nicht gespart: Funken fliegen Dir um die Ohren, wenn Du ein Hindernis streifst, auf dem Asphalt sind dicke Bremsspuren zu sehen. Dazu rockt Musik in CD-Qualität. „Top Gear Overdrive" ist richtig für alle, die auf harte PS-Action stehen.

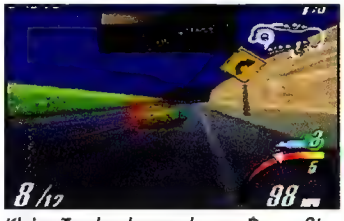
Wie im richtigen Leben: Auch in „Top Gear Overdrive" gibt es schlechtes Wetter



Vier Spieler gleichzeitig: Im Mehrspieler-Modus bleibt die Grafik ruckelfrei

Abgehoben: Mit dem richtigen Auto fliegst Du meterweit durch die Luft

Darf's noch ein PS mehr sein: Ein halbes Dutzend Fahrzeuge kannst Du erspielen



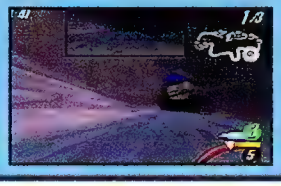
Kleine Taschenlampe, brenn: Du mußt auch Nachtrennen bestehen

Frisch vom Fließband ins Videospiel gerollt: der neue VW Beetle

TiPS

Schneller durch Abkürzen

Scheint ein Sieg auch unmöglich, so rückt er doch in greifbare Nähe, wenn Du die richtige Route fährst. Abkürzungen gibt's auf jedem Kurs, achte also nicht nur auf die Strecke vor Dir, sondern auch auf Möglichkeiten, die Straße zu verlassen. Im Gebirge führen Höhlen in den Fels, in den Sümpfen kannst Du oft auch querfeldein beschleunigen. Im Gegensatz zu Mauern lassen sich brüchige Holzzäune oft durchbrechen. Auch die Übersichtskarte vor dem Rennen gibt teilweise Aufschluß über verborgene Abkürzungen.



PC | PS | **N64** | Sat | E

Top Gear Overdrive

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 130 DM | Kemco | 1-4 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Spaßiger Vierspieler-Modus, technisch einwandfreie Grafik, Original-Autos

Nur sechs Strecken sind schnell durchfahren, Unfälle kosten sehr viel Zeit

Rasantes Action-Rennen durch malerische Landschaften bei jedem Wetter, leider zu kurz

2

Text: Winnie Forster

Der uLtiMative MIxmASteR

MUSIC ist die erste PlayStation Software, mit der Du eigene Dance-Tracks und Videos produzierst! Ob Anfänger oder Profi, mit MUSIC liegt die Macht in Deinen Händen:

- 850 fertige Riffs stehen in CD-Qualität zur Verfügung! Ob House, Techno, Trip-Hop oder Drum'n'Bass, Dancefloor ist die Mission!
- 3.000 Einzelinstrumente bieten unendliche Möglichkeiten fette Samples zu produzieren.
- Im Riff-Editor gibst Du Deinen Samples den letzten Kick.
- Designe coole Videos – mit über 300 Videosequenzen und zahlreichen 3D- und Kamera-Effekten.
- Der Video-Generator erstellt automatisch passende Videos zu Dance-Tracks oder Audio-CD's.
- Dance-Tracks und Videos einfach auf die MemoryCard abspeichern.

Produziere coole Musik!

Designe Dein Video!

Be a DJ!

©1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. Developed by Jester Interactive. Published by Codemasters.

PlayStation®

JESTER INTERACTIVE

www.codemasters.com

Codemasters®

MANA

Der Weg der schwarzen Macht

Fest für Fantasy-Fans: Das fröhliche Mischen im Zauberkasten bringt eine Menge Spaß und Abwechslung.

Gekämpft wird in ausgedehnten Wäldern und Sümpfen, aber auch vor altgriechischer Kulisse

Unterhaltungen klären über den weiteren Verlauf der Geschichte auf

Was fürs Leben: Wichtige Aktionen, wie das Beschwören dieser Skelette hier, bringen Dir Erfahrungspunkte, mit denen Du Deine Fähigkeiten als Magier aufpeppst

Dunkle Wälder liegen vor Cornelius, der sich auf der Suche nach seinem Onkel befindet. Zum Glück hat Cornelius ein paar mächtige Beschwörungsformeln im Gepäck; die zwingen auch den ärgsten Widersacher in die magischen Knie. Wohl an, tritt ein in diese gefährliche Welt!

Mit „Mana" wird der Spieler einer gelungenen Mixtur aus Rollenspiel und Echtzeitkämpfen ausgesetzt. Der Held wird auf seiner Suche nach magischen Gegenständen und den Hauptpersonen der Geschichte durch die Levels geschickt. Trifft er auf feindlich gesonnene Zeitgenossen, bekämpft er sie mit Zaubersprüchen oder frisch beschworenen Kreaturen. Letztere können in bekannter Manier einzeln oder in Truppen zusammengefaßt auf die Gegner gehetzt werden.

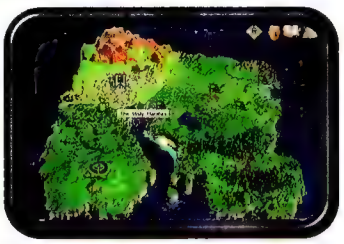
Für Deine Zauber-Kunststücke brauchst Du unbedingt einen ausreichend großen Vorrat an magischer Energie, genannt Mana. Du kannst den Mana-Vorrat an dafür vorgesehenen Plätzen auffrischen. Die mußt Du allerdings erst ausfindig machen.

Vor jedem Level kannst Du Deine Zauber neu definieren. Du teilst eine bestimmte Anzahl Talismane den drei Magiegruppen zu, weiß, schwarz oder neutral. Kombinierst Du die Artefakte, die Du während des Spiel sammelst, mit den Talismanen, ergeben sich die unterschiedlichsten Zaubersprüche, abgestimmt auf jeden Level. Die gesammelten Erfahrungspunkte stärken Deine Eigenschaften als Magier.

Das variantenreiche Magiesystem macht das Spiel richtig interessant und bringt eine Menge Spaß. Der Sound kommt gut, vor allem die stimmungsvollen mittelalterlichen Musiktracks. Bei der Grafik (wir haben die englische Version getestet, die deutsche ist noch in Arbeit) gibt's wenig zu meckern. Nur die Steuerung braucht eine kurze Eingewöhnungszeit, geht aber dann leicht von der Hand – der Mehrspieler-Battlemodus funktioniert erfreulicherweise reibungslos.

Ein kleines Manko: Man kann sich kaum auf eine Magierichtung spezialisieren. Durch dieses erzwungene Vermischen der Magiearten geht leider etwas Atmosphäre verloren.

Das Handbuch des Onkels hält viele höchst nützliche Informationen bereit, beispielsweise über die Monster



Levelauswahl auf der Übersichtskarte

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Mana - Der Weg der schwarzen Macht

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Virgin | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 275 MB HD, Soundkarte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Mittelaltermusik vom Feinsten, ausgeklügeltes Magiesystem, abwechslungsreich

Erschwerte Magiespezialisierung, teilweise unpassende Aufgaben

Eine große Portion Spielspaß, die beispielhaft vorhandene Genregrenzen niederreißt

2

TiPS

Sinnvoll Sprüche klopfen

Zur richtigen Auswahl der Formeln für den jeweils nächsten Abschnitt empfiehlt es sich, das Buch des Onkels zu lesen. **Es erzählt Dir, wem oder was Du in den zu durchquerenden Gebieten begegnest.** Handelt es sich etwa um Elfen, wirst Du Skelette einsetzen müssen. Treiben in einem anderen Gebiet dunkle Horden ihr Unwesen, sei Dir zu teuren, aber effizienten Einhörnern geraten. **Wichtig: Unabhängig von ländlichen Gegebenheiten sollte aber immer ein Heilspruch dabei sein.** Er ist fast immer wichtiger als alle Dir zur Verfügung stehenden, direkten Schadensverursacher.

Text: Joachim Enderlin

devantesonfilant

"MEIN ONE TOUCH™ MAX IST SO LEICHT (160g), DASS ICH ES ÜBERALL MIT HINNEHMEN KANN. ES LIEGT SUPER IN DER HAND UND SEINE ONE-TOUCH-NAVIGATION-KEYS MACHEN DIE BEDIENUNG KINDERLEICHT. UND WENN DIE ENERGIE MAL ABBAUT, LEGE ICH EINFACH GANZ NORMALE ALKALINE-BATTERIEN EIN - UND SCHON IST EIN MAXIMUM AN POWER WIEDER DA. GANZ SCHÖN EXTREM."

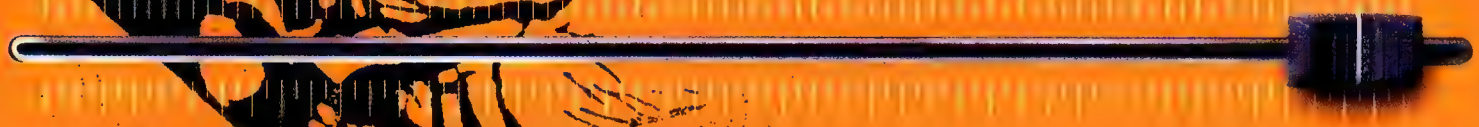
ONE TOUCH max

www.alcatel.com

INFOLINE 0180-5 20 20 02

BE A TOUCH AHEAD

VERLANGE VOM LEBEN NIEMALS WENIGER ALS DAS MAX



Tempsport

ALCATEL

actua soccer 3

empfohlen von

Oliver Bierhoff

Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen! Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres!

Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen Sie im Abseits stehen?!

PC CD

PlayStation

© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Actua © is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Distibuted by Acclaim Entertainment GmbH.

actua SOCCER 3

Janes' WW II Fighters

Welch ein Flieger! Das Spiel stellt, vor allem optisch, jede Konkurrenz in den Schatten.

Eine deutsche FW 190A-8

Spitzenklasse: Das Cockpit ist extrem detailliert und in echtem 3D designt

Kunststück: Mit dem Feind, hier eine P-38J Lightning, auf Tuchfühlung

Grafisches Meisterstück: Feuer, Rauch und Explosionen wirken erschreckend perfekt

Auf den ersten Blick ist „Janes' WW II Fighters" einfach nur die nächste Flugsimulation aus dem 2. Weltkrieg, und mit denen wurden wir dieses Jahr ja regelrecht überschwemmt. Wieder fliegst Du mit insgesamt sieben deutschen oder alliierten Flugzeugen durch Trainings- und Einzelmissionen oder versuchst Dich an der Kampagne.

Diese hier beschäftigt sich mit der Ardennen-Offensive, einer der letzten Versuche Nazi-Deutschlands, sich noch Ende 1944 gegen die Alliierten zu behaupten. Sitzt Du allerdings das erste Mal in einem der Flugzeuge, wird sofort klar, daß „Janes' WW II Fighters" den qualitativen **Höhepunkt der Propeller-Simulationswelle darstellt: mit atemberaubender Grafik, dichter Atmosphäre und super guter Musik.** Vor allem das tolle 3D-Cockpit, die Effekte und die 3D-Wolken machen Spaß – einen dicken Rechner natürlich vorausgesetzt.

Spielerisch hätte es zwar noch eine Kampagne mehr sein können, und auch ein witziger Story-Modus hätte nicht geschadet, doch Abbruch tut das dem Spielspaß keinesfalls. Fliegerfreunde, kaufen!

Trügerisch schön: Für viele war es damals der letzte Sonnenaufgang

PC | PS | N64 | SAT | E

Janes' WW II Fighters

Flugsimulation für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Janes/Electronic Arts | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 250 MB HD, D3D-Karte. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, Voodoo2-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Unglaubliche Grafik, viele Missionen, sehr dichte Atmosphäre

− Nur sechs Flugzeuge und nur ein Schauplatz (Ardennen)

Besser geht's nicht: Diese Simulation ist ein Muß für alle Propeller-Fans

1

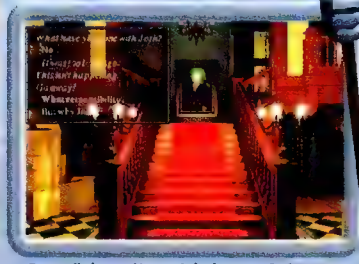
Text: Knut Gollert

Blackstone Chronicles

In Mindscapes Adventure rätselst Du Dich durch ein von allen guten Geistern verlassenes Irrenhaus.

Nur scheinbar scheintot: Wenn Du auf das Porträt dieser etwas blassen Dame klickst, dann verrät sie Dir ihre tragische Geschichte

Verwurstet: In dieser Küche kocht man mit seltsamen Zutaten



Gespräche mit unsichtbaren Geistern führst Du über eine Menü-Auswahl

Her mit dem Gegenstand: Den Griff brauchst Du, um einen Lift zu bedienen

In der hohlen Rüstung steckt ein Geheimnis

Auf diese Erbschaft hättest Du verzichten können. Dein alter Herr segnet nach einem erfüllten Leben das Zeitliche und hinterläßt Dir ein gebrauchtes Irrenhaus. Da Dir der Sinn nicht nach Nervenheilkunde steht und die Immobilienpreise gerade im Keller sind, wandelst Du das morbide Gemäuer kurzerhand in ein Museum für medizinische Sonderfälle um.

Das wiederum mißfällt dem kürzlich verblichenen Nervenarztpapa, der als Geist keine Verwandten mehr kennt und deshalb Dein eigenes Söhnchen entführt.

Bevor Sohnemann wieder in Sicherheit und Großpapas Zorn befriedet ist, knobelst Du Dich durch diverse Räumlichkeiten. Die werden in dreidimensionaler Computergrafik geboten. Hier endet auch schon die Bilderpracht. **In den Zimmern taucht nicht eine einzige animierte Figur auf. Bis auf das gelungene Raunen und Wispern von unlängst verblichenen Irreninsassen gibt's nur steintotes Mobiliar zu bewundern.** Rätseltechnisch stößt Du auf bewährt Langweiliges: Du knackst Codes unter Zeitdruck und kombinierst Schalterstellungen. Etwas wenig!

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Blackstone Chronicles

Adventure für Einsteiger bis Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Mindscape | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 180 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 4

+ Gruselig schöner Soundtrack, packende Hintergrundgeschichte

− Keine animierten Figuren, nur alte, etwas anspruchslose Rätsel

Durchschnittsabenteuer mit konventionellen Rätseln und ungewöhnlicher Story

4

Text: Volker Weitz

Actua Soccer 3

Passend zur Winterpause der Bundesliga schnüren sich die „Actua Soccer"-Spieler zum dritten Mal die Fußballschuhe.

Die Menge tobt, wenn Bayern München gegen 1860 München auf dem Rasen des Olympiastadions zu Felde zieht – und Du spielst mit.

Insgesamt darfst Du aus einem Pool von 250 nationalen und internationalen Teams (plus 30 erspielbaren Mannschaften) schöpfen. Die Aufstellungen sind leider aus dem Vorjahr, was besonders bei den Bayern auffällt. Doch dafür entschädigt die Editor-Funktion.

Der Macher Gremlin scheint sich die Kritik an den mäßigen Vorgängern zu Herzen genommen zu haben, denn vor allem im optischen Bereich hat sich vieles getan: Die Spieler sehen nicht mehr so kantig aus, und auch die Stadien wurden variantenreich in Szene gesetzt. Verschiedene Tageszeiten und Wettereinflüsse sorgen für grafische Abwechslung, und auch die Übersichtlichkeit des Spielfelds hat natürlich von dem Ganzen profitiert.

Das Wichtigste eines jeden Fußballspiels ist die Steuerung und somit die Spielbarkeit. Hier überzeugt „Actua Soccer 3" unglücklicherweise nicht: Die Akteure reagieren nur leicht verzögert auf die Tastenkommandos. Zudem läßt die Reichweite einer Grätsche unrealistischerweise vermuten, der Boden sei an dieser Stelle stets mit blankpoliertem Glatteis versehen.

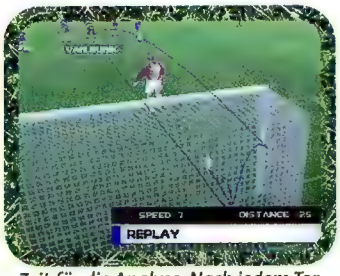
Zwei britische Kommentatoren untermalen die Matches. Sie wirken jedoch nicht so fetzig wie Robbie Williams' Hit „Let me entertain you", der vor und nach jedem Spiel zu vernehmen ist.

Trotz einiger deutlich erkennbarer Verbesserungen ist „Actua Soccer 3" immer noch Klassen von einem „FIFA" oder „International Superstar Soccer" entfernt – da wird einfach mehr fürs Geld geboten.

Voll Danone: „Actua Soccer 3" ist nach „Golden Goal" das zweite Fußball-Videospiel, für das Oliver Bierhoff wirbt

Die Animation der Akteure wurde, verglichen mit den beiden Vorgängerspielen, wesentlich verbessert. Die PC-Version erscheint übrigens kurze Zeit später

Let it snow: Im Schnee hinterlassen die Kicker sogar einige Fußspuren



Zeit für die Analyse: Nach jedem Tor wird die Flugbahn des Balls angezeigt

Volles Haus: Ganze 280 Teams erwarten Dich in „Actua Soccer 3"

PC | PS | N64 | SAT | E

Actua Soccer 3

Sportspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Gremlin | 1-4 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Gute Animationen, viele Teams, Editor-Funktion, übersichtliche Menüführung

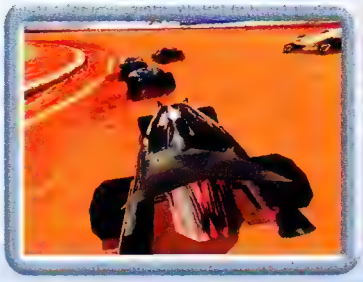
Defizite in der Steuerung, englische Kommentare und Texte im Spiel

Nur an den Pfosten: „FIFA" und „International Superstar Soccer" führen weiterhin die Tabelle an

3

Text: Michael Martin · Foto: Norbert Schmidt/ASA

Hektik nach dem Start: Wer sich hier verlenkt, hat ausgeslidet



Die schnelle Grafik wirkt für einen Off-Road-Renner zu steril

Powerslide

„Powerslide" ist das erste Rennspiel mit Reifen ganz ohne Grip, denn: Wer nicht rutscht, kann nicht gewinnen.

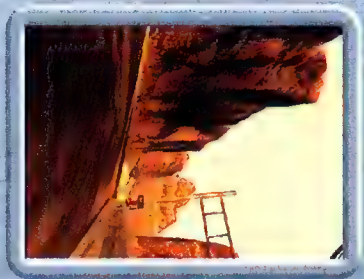
Die Idee hat was: Ein Off-Road-Rennspiel, in dem Du mehr slidest, als geradeaus fährst, muß interessant sein. Ein gutes Physikmodell natürlich vorausgesetzt. Bei „Powerslide" wurde dieses Konzept optimal, aber durchaus nicht ohne Tücken umgesetzt.

An Spielmodi steht Dir neben dem Einzelrennen und einem Time-Trial-Mode auch eine echte Meisterschaft zur Wahl. Als Belohnung für den Gesamt-Sieg gibt es die nächst höhere Rennklasse inklusive neuer Strecken und Autos. **Insgesamt kannst Du auf neun sehr abwechslungsreichen Strecken mit acht futuristischen Rennmaschinen heizen.**

So sehr das Um-die-Kurven-Rutschen auch Spaß bereitet – in „Powerslide" geht es dann irgendwann doch ein wenig auf die Nerven: Es wird halt nur noch gerutscht. Normale Kurvenfahrten sind schier unmöglich. In Schikanen verrutscht man sich allzu leicht, und schon die kleinste Kuppe führt zum unvermeidlichen Überschlag. Die gnadenlose Physik verzeiht absolut keine Lenkfehler. Ziemlich unfair: In der Meisterschaft kann nämlich ein Rennen nie neu begonnen werden.

Die sehr schnelle Grafik reißt einiges heraus. Leider wirkt der sterile Charakter etwas fehl am Platz – ein Off-Road-Spiel sollte dreckig und vermatscht sein.

Sliden läßt sich nie vermeiden: Zwei Flitzer rutschen um die Wette über die Piste



Ooops! So etwas darf nicht passieren – vor allem nicht, wenn man führt

PC | PS | N64 | SAT | D

Powerslide
Rennspiel für Profis

ca. 80 DM | GT Interactive | 1-12 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 20 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 280 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Flotte Grafik, schön unterschiedliche Autos, coole Charaktere

– Extrem belastendes Physikmodell, sterile Optik, schlechte Motorensounds

Der große Rutsch für Newton-Fans: Bei diesem Rennspiel fordert Dich die Physik heraus

2

Text: Knut Gollert

Excessive Speed

Kaputte Autos rauchen, der brennende Flitzer benutzt gerade ein Speed-Extra

Sie können schon Spaß machen, diese Fun-Racer aus der Vogelperspektive. Das gute alte „Super Cars" von Gemlin war ein Hammer und „Death Rally" von Apogee ein echter Spaßgarant. „Excessive Speed" aber bildet eine Ausnahme. **Das Spiel ist absolut unfair: Um neue Strecken zu sehen, mußt Du in der Meisterschaft gewinnen.** Dies hängt aber hauptsächlich von wenigen Extras ab, die Dir die Gegner grundsätzlich wegschnappen. Zudem scheinen sie viel mehr einstecken zu können als Du, und sie fahren fast immer perfekt.

Die unübersichtlichen, aber schön gezeichneten Kurse machen das Unterfangen noch aussichtsloser. Wenn man in „Excessive Speed" gewinnt, dann durch puren Zufall. Na toll.

PC | PS | N64 | SAT | E

Excessive Speed
Action-Rennspiel für Profis

ca. 80 DM | Topware | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 5

+ Niedliche Autos und recht schöne Streckengrafik, gute Musik

– Unfair schwer, schlechtes Streckendesign, langweilige Extrawaffen

Gemein schweres und somit unnützes 2D-Rennspiel ohne besondere Qualitäten

5

Text: Knut Gollert

Abe's Exoddus

Abe chanted: Seine Gegner kann er bei Bedarf wieder mental kontrollieren

Wer hat gesagt, daß Up-Dates nur die Hersteller bereichern? **„Abe's Exoddus" ist zwar spielerisch mit dem erfolgreichen Vorgänger identisch, doch frei nach dem Prinzip „größer, besser, mehr" steuerst Du den Ex-Sklaven Abe durch eine immerhin 700 Bildschirme große Welt.**

Nach der Playstation-Version (Test in SCREENFUN 12/98) kann die Soulstorm-Brauerei endlich auch per PC zerstört werden, auf daß die Seelen der verstorbenen Mudokons endlich ihre Ruhe finden. Doch zuvor mußt Du zahlreiche Hindernisse bewältigen (s. Trix Seite 64).

Wer sich auch nur annähernd mit den Bild-für-Bild-Jump&Runs anfreunden kann, kommt um den Kauf von „Oddworld: Abe's Exoddus" nicht herum.

PC | PS | N64 | SAT | D

Oddworld: Abe's Exoddus
Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | GT Interactive | 1 Spieler

Min.: Pentium133, 16 MB RAM, Win 95, 18 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 18 MB HD

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Wunderschöne Landschaften und tolle Charaktere, intelligente Rätsel

– Ähnelt dem Vorgänger in allen Bereichen sehr stark

Was soll man da noch sagen? Abe ist der ungekrönte Genre-König und das Spiel ein Muß

1

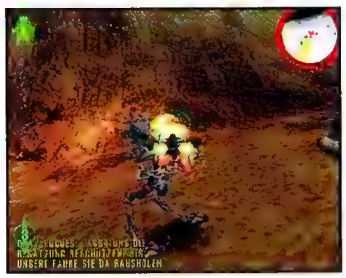
Text: Christian Henning

STAR WARS ROGUE SQUADRON

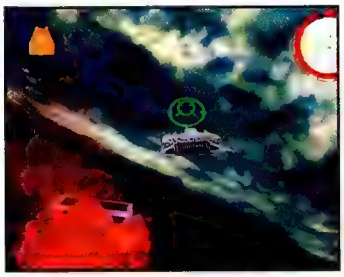
Während N64-Rebellen noch auf Unterstützung warten, ist der PC-Luke Skywalker mit seinem „Rogue Squadron" schon vorausgeflogen.

Alarmstufe Eins: Die Hauptstadt von Corellia, Han Solos Heimat, wird von TIE-Bombern angegriffen. Gib der Fähre Feuerschutz

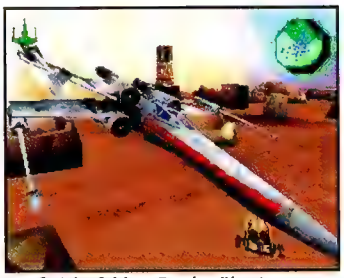
Der V-Wing ist das neueste Raumschiff der Rebellen



Immer feste druff: Die Panzerung des AT-ST hält dem Laserfeuer nicht lange stand



Und tschüß: Abgeschossene TIE-Fighter segeln brennend und röhrend zu Boden



Darf nicht fehlen: Der berühmte X-Wing Fighter ist auch anwählbar

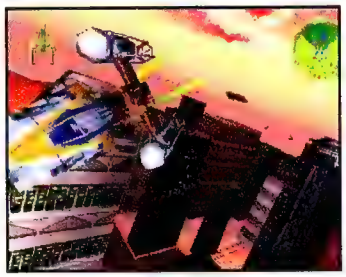
Eine Filmlizenz hat schon so manchem Spiel zum Erfolg verholfen – besonders, wenn es sich dabei um den „Krieg der Sterne" handelt. Mit „Rogue Squadron" liefert LucasArts in Zusammenarbeit mit dem deutschen Entwicklerteam Factor 5 ein reines Actionspiel ab, in dem Du in der Rolle Luke Skywalkers die Flieger-Staffel Rogue Squadron anführst.

Auf unterschiedlichen Planeten mußt Du verschiedene Aufträge erfüllen. Für besondere Leistung wirst Du sogar mit einer Auszeichnung geehrt. Mit dem X-Wing-Jäger sowie dem flinken A-Wing, dem schweren Bomber Y-Wing und dem Speeder stehen Dir vier altbekannte Vehikel für Deine Missionen zur Verfügung. Hinzu kommt noch der neue V-Wing, der an eine dreieckige Untertasse erinnert.

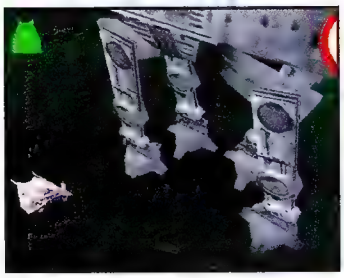
Bereits die Optik kann die Erwartungen nicht erfüllen: Mögen sie noch so originalgetreu sein, aber in den kahlen Landschaften und weiten Gebieten mag Action-Fieber nicht so richtig aufkommen. Hinzu kommt ein dichtes Nebelfeld, das Deine Sicht in die Tiefe sehr vorzeitig beendet. Hübsch designte Fighter und schöne Lichteffekte kann die Grafik jedoch auf der Haben-Seite verbuchen.

Wie es sich für ein „Star Wars"-Spiel gehört, donnert Dir ständig der pompöse Soundtrack von John Williams durch die Gehörgänge.

„Rogue Squadron" ist für eine Simulation zu oberflächlich und für ein Actionspiel (was es auch sein soll) zu langweilig. Die paar TIE-Fighter fliegen schön brav in Dreier-Grüppchen ihre Runden und bekommen von ihren Kameraden erst Hilfe, wenn Du sie erledigt hast. Auch AT-AT-gerüstete Bodentruppen sind schnell weggebrutzelt. Die wenige Motivation schöpft das Spiel einzig und allein aus der zugkräftigen Lizenz und schafft nur deshalb den Sprung ins Mittelfeld. Diesen Januar erscheint übrigens die spielerisch identische N64-Version, die das neue Expansion Pak nutzen wird.



Dicker Brocken: Der Y-Wing Fighter ist ein gut gepanzertes Bomben-Vehikel



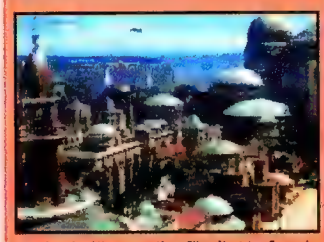
Eingewickelt: Die AT-ATs legst Du mit der Speeder-Harpune flach

INFO

Wie alles begann...

Mitte 1999 wird mit „The Phantom Menace" ein neuer „Krieg der Sterne"-Film in die Kinos kommen. Er erzählt die Geschichte von Anakin Skywalker (Darth Vader) in seiner Kindheit, wie er Obi Wan Kenobi und Yoda kennenlernt. Auf der Besetzungsliste stehen unter anderem Liam Neeson („Schindlers Liste"), Samuel L. Jackson („Pulp Fiction") als Jedi-Ritter sowie Nathalie Portman („Leon der Profi") in der Rolle einer jungen Prinzessin und Ewan McGregor („Trainspotting") als Obi Wan Kenobi.

Wer sich schon einen Vorgeschmack auf das Kino-Highlight 1999 besorgen möchte, kann entweder in den USA ins Kino gehen und sich den spektakulären zweiminütigen Trailer anschauen oder ihn unter *www.starwars.com* aus dem Internet herunterladen.



Spektakulärer Trailer für die Vorfreude

Mittendrin statt nur dabei: In der Cockpit-Perspektive leidet die Übersicht

PC | PS | N64 | SAT | D

Star Wars: Rogue Squadron

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM | LucasArts/Factor 5 | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95/98, 50 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 50 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

„Star Wars"-Lizenz, tolle Filmmusik und Original-Soundeffekte

Langweilige Levels, die kaum Abwechslung bieten, keine Film-Sequenzen

Stünde nicht „Star Wars" drauf, würde sich wohl kaum einer für diesen Shooter interessieren

3

Text: Christian Henning

Nur DM 49,95*

PLATINUM

STAUBIGE PISTEN, HARTE GEGNER, RALLY BIS ZUM VERLUST DER BODENHAFTUNG.

+ 2 NEUE FEATURES:

NEU
Der neue Rallywagen Toyota WRC 1998

NEU
Dual Shock Controller Unterstützung

BESTE WERTUNGEN FÜR V-RALLY:

PlayTip PlayStation Magazin 9/97 Note 1,0

NEXT TOPSPIEL 90 % 7/97 90%

GOLD GAME 7/97 Gold Game

VIDEO GAMES Classic 7/97 86%

MANIAC 7/97 86%

* Unverbindliche Preisempfehlung

JETZT BEI: expert

UND NATÜRLICH ÜBERALL WO ES VIDEOSPIELE GIBT!

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

www.infogrames.de

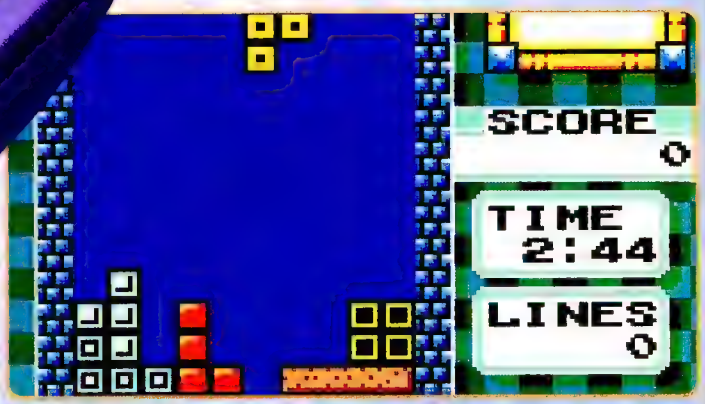
Spiele für den Game Boy Color

Hier stellen wir die drei ersten Spiele für den neuen Game Boy Color vor. Dazu unsere Top Ten der Game-Boy-Spiele.

Die zehn besten Game-Boy-Spiele

Name	Hersteller	Genre	Note
Zelda: Link's Awakening	Nintendo	Action-Adventure	1
Super Mario Land 2	Nintendo	Jump&Run	1
Wario Land 2	Nintendo	Jump&Run	1
Metroid II	Nintendo	Action-Jump&Run	1
Final Fantasy Legend III	Square	Rollenspiel	1
Donkey Kong Land 2	Rare	Jump&Run	1
Tetris Attack	Nintendo	Puzzlespiel	1
King of Fighters	SNK	Fightspiel	2
Kirby's Pinball Land	Nintendo/HAL	Flipper	2
FIFA '97	Electronic Arts	Sportspiel	2

Tetris DX



Oldie but Goldie: „Tetris DX" setzt auf das alte Spielprinzip und macht einfach Spaß

Ohne „Tetris" wäre der Game Boy nie so erfolgreich geworden. Deshalb zuckert Nintendo die Einführung des Game Boy Color auch noch mit einer überarbeiteten Version des Puzzle-Klassikers. **Das Grundprinzip der von oben herab fallenden Steine ist gleich geblieben. Doch neben den jetzt bunten Blöcken bietet „Tetris DX" neue Spiel-Modi an.** So kannst Du nun gegen drei CPU-Gegner und drei andere Spielstände antreten. Dank dieser unscheinbaren, aber sehr motivierenden Neuerung ist „Tetris DX" jedem Game Boy Color-Besitzer zu empfehlen.

PC | PS | N64 | GBC | E

Tetris DX

Puzzlespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Nintendo | 1-2 Spieler

unterstützt Link-Kabel

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 1

+ Insgesamt zwei neue Spiel-Varianten, batteriegestützter Speicher

− Grafik und Sound sind sehr zweckmäßig, Nur Hintergrundfarbe ändert sich

Der Klassiker in bunten Kleidern: „Tetris DX" ist Pflichtkauf für jeden Game Boy-Fan!

1

Game & Watch Gallery 2

Der Klassiker „Parachute" in grafisch aufgepeppter Version: Mario sammelt Yoshis

Lange vor dem Game Boy entwickelte Nintendo kleine LCD-Spielchen, die Anfang der achtziger Jahre sehr beliebt waren. Zur „Game & Watch Gallery 2" gehören die Spiele „Donkey Kong", „Chef", „Vermin", „Helmet" und „Parachute". **Bei jedem der fünf Spiele muß die Spielfigur simple Aufgaben erledigen, die nur durch das langsam zunehmende Tempo schwieriger werden.** Nostalgiker werden um den Kauf dieses Moduls nicht herum kommen. Wer die Zeit damals nicht kennt, wird von den Spielen schnell gelangweilt sein.

PC | PS | N64 | GBC | E

Game & Watch Gallery 2

Spiele-Sammlung für Einsteiger

ca. 70 DM | Nintendo | 1 Spieler

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Fünf Klassiker in alter und neuer Präsentation, Tips und Infos im Spiel

− Die anspruchslosen Spielchen fesseln einfach nicht so richtig

Hossa, Schlagerfreunde: Olle Kamellen, neu aufbereitet, sorgen heute für Langeweile

4

Pocket Bomberman

Schade: „Pocket Bomberman" wurde zwar eingefärbt, aber nicht verbessert

Pocket Bomberman" haben wir bereits in Ausgabe 4/98 getestet und für gut befunden. **Die nun vorliegende Version des dynamithaltigen Jump&Runs ist spielerisch mit der alten Fassung absolut identisch:** Im Normal Game durchstöberst Du fünf Levels nach Extras und sprengst Gegner aus dem Weg. Im Jump Game springt Deine Figur automatisch auf und ab, während Du sie durch die Abschnitte manövrierst. Außer der jetzt bunten Grafik hat sich nichts geändert. Wer also das alte Modul hat, braucht das Neue nicht wirklich.

PC | PS | N64 | GBC | E

Pocket Bomberman

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Nintendo/Hudson | 1 Spieler

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Übersichtliche – jetzt auch bunte – Grafik, leichte Steuerung, faires Leveldesign

− Spielerisch genau gleich wie das alte Modul, zu kurz, nervige Musik

Dasselbe in Grün: Die bunten Pocket Bombermänner sind mit der Ur-Fassung identisch

2

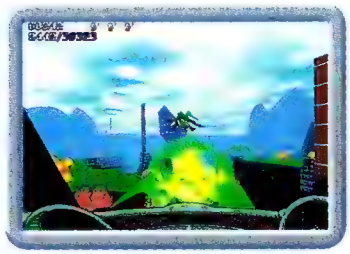
Text: Christian Henning · Foto: Christian Vogel

Centipede

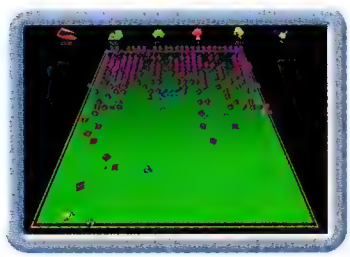
Alle Jahre wieder werden Spielhallen-Klassiker neu aufgelegt – um „Centipede“ hat sich Hasbro gekümmert.

Raus aus den Mauern der Stadt und rein in die Käfermetzelei

Ein gemeiner Floh verursacht Unbehagen



Von erhöhten Standpunkten aus können Flieger mit Normalfeuer erledigt werden



Viel Hektik und wenig Zeit zum Nachdenken: Willkommen im Spielhallen-Modus

Als die Hundertfüßler-Königin mit ihren Insektenhorden in Wee-Land einfiel, war die Not groß. Ein Held mußte her, ein Held, der das Unheil abwenden und die Menschen und Städte beschützen konnte. Ein Held wie... Wally Gudmunzsun?

Die Hauptaufgabe in „Centipede“ besteht im Zerlegen von Vielbeinern mittels überlegener Feuerkraft. Dies kannst Du zum einen in der Klassiker-Variante betreiben (erschien Anfang der 80er Jahre) zum anderen in einer modernen 3D-Adventure-Umgebung. In den fünf Welten der letzteren sollten nebenbei noch möglichst viele Personen und Gebäude gerettet werden. Erschwerend ist dabei, daß sich abgeschossene Insektenglieder in Pilze verwandeln, die fortan hinderlich in der Gegend herumstehen.

Das Vorhandensein von drei verschiedenen Blickwinkeln ist zwar löblich, aber leider ist nur einer von ihnen empfehlenswert. Die beiden anderen treiben aufgrund eingeschränkter Sicht auf die überall krabbelnden Viecher nur unnötig die Schwierigkeit in die Höhe. Hinzu kommen kleinere Grafikfehler und ein schnell nervender Sound. Andererseits hat die leicht zu bedienende Ballerorgie, bei der auch Überlegung und geschickte Führung gefragt sind, einen gewissen Reiz.

PC | N64 | SAT | D

Centipede

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Hasbro Interactive | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 35 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, 160 MB HD, 3D-Karte, Gamepad

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

+ Arcade-Modus, eingängige Steuerung, Zwang zu koordinierter Spielweise

– Grafikfehler, nur eine sinnvolle Perspektive, soundtechnisch fragwürdig

Annehmbares Plätten insektoider Lebensformen ohne den Hang zum erneuten Klassiker

3

Text: Joachim Enderlin

Pressestimmen die überzeugen:

„Action Knubbelei mit Kult-Qualitäten. Die Lemminge sind tot – lang leben die Würmer!“

„Das macht ja absolut süchtig!“

Ein Flipper der Premium-Klasse – nur in der Spielhalle realistischer.

* Unverbindliche Preisempfehlung

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

WAHRE MACHT WIRD NICHT GEWÄHRT...

AWARD
EGames
PC GAMES
01/99

PC ACTION
PC ACTION
12/98

...SIE WIRD ERGRIFFEN

Gangsters

ORGANISIERTES VERBRECHEN

Gnade wird zum Fremdwort

Hier zahlt sich das Verbrechen garantiert aus

Bestechung und Bedrohung sind an der Tagesordnung

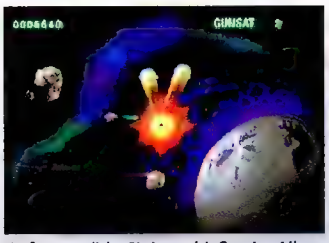
PC CD

Das Gangster-Epos des Jahres.
Ab 11. Dezember in Ihrer Videothek.

Das offizielle Strategiebuch

EIDOS INTERACTIVE

GANGSTERS: ... published by Eidos Interactive. Alle Rechte vorbehalten.



Auf Dauer öde: Steine schießen im All

PC PS N64 SAT E

Asteroids

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Activision | 1-4 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD, 3Dfx-Karte

Das Original-„Asteroids" ist ein toller Klassiker, an den man sich gern erinnert. Mehr aber auch nicht. Das Spielprinzip – schieße alle Steine vom Schirm – ist so banal und simpel, daß es heutzutage langweilt. Activision hat im Remake die Grafik ordentlich aufpoliert, einen netten Mehrspielermodus eingebaut und ein paar Extrawaffen spendiert. Das Spielprinzip bleibt leider das selbe: sehr schwer, ohne Abwechslung und offensichtlich 20 Jahre alt.

Grafik 2 | Sound 4 | Dauerspaß 4

- Recht effektvolle 3D-Grafik, viele Extrawaffen
- Verstaubtes Spielprinzip, teilweise unübersichtlich, schlechter Sound

Klassiker im neuen Gewand: Dank uralter und ultrasimpler Spielidee langweilig

4

Quetsch: Drängeln gehört bei „C3R" dazu

PC PS N64 SAT D/E

C3 Racing

Rennspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Analog-Controller, Memory Card

Über Stock und Stein bretterst Du in Deinem Renault auf wilden Rennstrecken quer durch alle Kontinente. Zwischendurch kannst Du Deinen Wagen aufrüsten. Der Trittbrettfahrer von „Gran Turismo" überzeugt durch ein gutes, wenn auch gewöhnungsbedürftiges Fahrverhalten und viele Einstellungsmöglichkeiten. Wer das begnadete Vorbild schon mochte, darf sich mit „C3 Racing" ruhig neues Futter besorgen, aber nicht zuviel davon erwarten.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Original-Fahrzeuge, viele Einstellungsmöglichkeiten
- Mitunter schwierige und lange Strecken, kein Vergleich zum Vorbild

Gelungener Zeitvertreib mit vielen Optionen, aber ohne die Finesse eines „Gran Turismo"

2

Schade: Die Präsentation ist nicht gelungen

PC PS N64 SAT D/E

Libero Grande

Fußballsimulation für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Namco/Sony | 1-2 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Analog-Controller, Memory Card

Mit diesem Titel präsentieren die „Tekken"-Macher einen kleinen Geheimtip in Sachen Fußballsimulationen. Einzig in der Rolle des Liberos bestreitest Du die Matches, daran muß man sich anfangs etwas gewöhnen. Hast Du Dich jedoch in die verschiedenen Kommandos für Deine Mitspieler (Paß anfordern, Ball hinterherjagen) und die rotierende Perspektive hineingefuchst, macht „Libero Grande" richtig Spaß. Zu zweit ein Alternative zu „FIFA" & Co.

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 2

- Spieler-Editor, viele Spielmodi, zu zweit hoher Spaßfaktor
- Kein Kommentator, rotierende Perspektive unübersichtlich

Eine neue Idee im sich sonst wiederholenden Fußball-Genre. Nur hapert's an der Umsetzung

3

Bunt: das Rennen gegen ein Walroß

PC PS N64 SAT D

Psybadek

Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Psygnosis | 1 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Analog-Controller, Memory Card

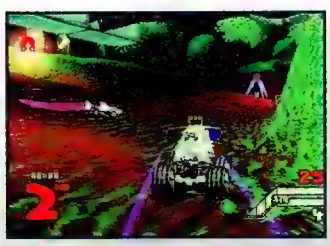
Öfter mal was Neues, hat man sich wohl bei Psygnosis gedacht, und vermischte die Elemente eines Snowboardspiels mit den (offenbar inkompatiblen) Genen eines 3D-Jump&Runs. Heraus kam „Psybadek", in dem Du zwischen zwei hippen Charakteren wählen und auf einem Hover-Board die Gegend unsicher machen darfst. Herumliegende Diamanten dienen als Energie-Versorgung. Ein Zweispieler-Modus wird neben Spielspaß am schmerzlichsten vermißt.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 4

- Vans-Klamotten, niedliche Charaktere, netter Sound
- Grafikfehler, kein Zweispieler-Modus, hakelige Steuerung, unfair

Wenig motivierender Versuch, ein Snowboardspiel mit einem Jump&Run zu mixen

4


Trööt: Das Mammut-Auto gibt Gas

PC PS N64 SAT D

S.C.A.R.S

Actionrennspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Ubi Soft | 1-4 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Analog-Controller/Rumble Pak

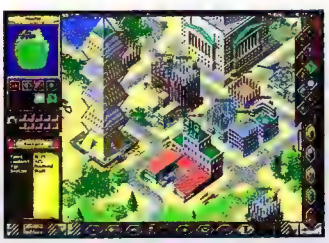
Was bekommt man, wenn man ein Mammut mit einem Auto kreuzt? – 'nen Trabbi mit sooo 'nem Auspuff! In „S.C.A.R.S" haben sich verschiedene Tiere in futuristische Rennwagen verwandelt und bekriegen sich auf aberwitzigen Strecken mit furiosen Waffen wie Suchraketen und Sprengsätzen. Leider wirkt das Spektakel durch die bunte Grafik und das riesige Drumherum sehr überladen. Doch der Vierspieler-Modus bringt Fans sicher eine Menge Spaß.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Witzige Idee, abwechslungsreiche Fahrzeuge, Waffen und Strecken
- Grafik überladen und somit unübersichtlich, seltsames Fahrgefühl

Überladenes Actionrennspiel mit guten Ansätzen, das einen aber nicht so wirklich packt

3


Die Stadt steht, aber die Kassen sind leer

PC PS N64 SAT D

Manhattan

Wirtschaftssimulation für Profis

ca. 70 DM | Lemon Labs | 1-4 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 50 MB HD
Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, Windows 95, 150 MB HD

Eine funktionierende Stadt kommt nicht von ungefähr. Die Infrastruktur muß stimmen, damit die Einwohner sich wohlfühlen. In „Manhattan" baust und verwaltest Du so eine Großstadt. Die Makler-Konkurrenz jagt Dir kostbare Gebäude ab oder schickt Dir gleich Terroristen mit Dynamit auf den Hals. Die Idee ist nicht neu, und auch die technische Umsetzung des Spiels lockt heute nur noch ganz harte Wirtschaftszocker. Wartet lieber weiter auf „SimCity 3000"...

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 3

- Viele Einstellmöglichkeiten, kleine, meist witzige Animationen
- Wirrer Spielablauf, undurchsichtiges Icon-Steuerungssystem

Trotz bunter Aufmachung arg trockene Wirtschaftssimulation mit Design-Macken

3

Text: Christian Henning, Knut Gollert, Volker Weitz

Croc

Als Krokodil hat man's nicht leicht: Ein fieser Baron entführte nicht nur alle Freunde, er will nun auch Croc selbst ans Leder. In der Rolle des Titelhelden unternimmst Du eine waghalsige Rettungsaktion durch bunte 3D-Levels (siehe SCREENFUN 11/97). Das Reptil ist gut in Form und kann nicht nur laufen und springen, sondern auch klettern und natürlich schwimmen.

Mit Genre-Größen neueren Datums wie „Spyro the Dragon" kann „Croc" zwar nicht mehr ganz mithalten, die Grafik ist aber auch heute noch sehr hübsch und muß sich nicht verstecken. Gerade Einsteiger sollten bei diesem unkomplizierten und kunterbunten Jump&Run zugreifen.

Sind die aber süüüß: Im ganzen Spiel warten pelzige, braune Gobbos auf ihre Rettung durch den Abenteurer Croc

PC | **PS** | N64 | SAT | E

Croc: The Legend of the Gobbos
Jump&Run für Einsteiger

ca. 50 DM | Fox/Argonaut/EA | 1 Spieler
• unterstützt Analog-Pad, Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Kunterbunte Knuddel-Grafik, einfache 3D-Steuerung dank Analog-Unterstützung
− Für Fortgeschrittene und Profis schnell langweilig, extreme Ladezeiten

So mögen wir's: Ein gutes Spiel für wenig Geld paßt immer noch unter'n Weihnachtsbaum

2

Text: Christian Henning

Total Annihilation

Als „Total Annihilation" vor knapp einem Jahr erschien, war die Vorherrschaft von „Command & Conquer" im Echtzeitstrategie-Genre beendet, denn Cavedogs Geplänkel erwies sich in fast allen Belangen als besser (siehe SCREENFUN 12/97). Eine gute Gegnerintelligenz, interessante neue Features wie Ballistik-Modelle und vor allem die grandiose Grafik begeisterten Fans des Genres von Anfang an. Erstmals kamen echte, sehr gut animierte 3D-Einheiten zum Einsatz, und die Kämpfe strotzten nur so vor Knall- und Rauch-Effekten. Allein die erdrückende Einheitenvielfalt sorgte für Verwirrung. Strategiefreunde, die „Total Annihilation" verpaßt haben, müssen jetzt zuschlagen, denn das Spiel kostet weniger, als es wert ist.

Optisch geben vor allem die schicken 3D-Einheiten dem Spiel eine eigene Note

PC | PS | N64 | SAT | **D**

Total Annihilation
Echtzeitstrategie für Fortgeschrittene

ca. 30 DM | Cavedog/GTI | 1-10 Spieler
Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, 30 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 30 MB HD

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Tolle 3D-Einheiten, gute künstliche Intelligenz, viele Missionen
− Unüberschaubar viele Einheiten-Typen, fast ausgeleiertes Spielprinzip

Immer noch eines der besten und grafisch interessantesten Echtzeit-Strategicals

1

Text: Knut Gollub

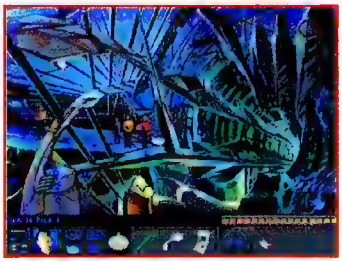
STAR TREK: Federation Compilation

„Starfleet Academy": Wenn ein klingonischer Bird of Prey auf dem Hauptmonitor auftaucht, kannst Du Deine Zielkünste beweisen

„Star Trek 25th Anniversary": Spock macht eine Zeitreise ins 20. Jahrhundert

„Star Trek 25th Anniversary": Der gute Kirk schraubt an einer unbekannten Maschine

„Star Trek – The Next Generation": Captain Picard hat noch alles im Griff



„Star Trek – The Next Generation": Data lasert mit dem Phaser, Du laserst mit

Diese Sammlung gehört an Bord jedes Föderations-Raumschiffes. Der echte Trekker kommt so problemlos mit einem einzigen Kauf in den Besitz von fünf durchgehend guten Spielen.

Die Sammlung startet mit dem schon etwas angejahrten „Star Trek 25th Anniversary". Hier übernimmst Du die Rollen der Stammbesatzung und steuerst Kirk und Co. durch ein buntes Science-Fiction-Adventure.

Die nächste Generation wird in „Star Trek – The Next Generation" aktiv. **Zusammen mit Captain Picard und seiner Crew fliegst Du durch die neutrale Zone und deckst dort eine Romulanische Verschwörung auf.** Zurück auf die Schulbank treibt es Dich in „Starfleet Academy" und „Chekovs Lost Missions". In über 30 Missionen stellst Du dann hoffentlich Dein Können als junger Sternenflotten-Kadett unter Beweis. Und zur großen Familienzusammenführung, Picard und Kirk, im geheimnisvollen Nexus, kommt es dann im fünften Spiel „Star Trek Generations". Raumfahrerherz, was willst Du mehr?

PC | PS | N64 | SAT | **E**

Star Trek: Federation Compilation
Star-Trek-Spielesammlung

ca. 70 DM | Interplay | 1 Spieler
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Jede Menge Langzeitspaß, mit den Original-Sprechern der Serie
− Zum Teil etwas veraltete Grafik, relativ hohe Hardware-Anforderungen

Das ultimative Weihnachtsgeschenk für alle Trekker: Beam me up, Interplay!

1

Text: Volker Weitz

Jedi Knight & Add On

Durch die Hand des Jedi fließt die Macht: Der erste Ego-Shooter mit Lichtschwert

Star Wars"-Fans aufgepaßt: Wer vor gut einem Jahr das wunderbare „Jedi Knight" und die dazugehörige Missions-CD „Mysteries of the Sith" verpaßt hat, bekommt jetzt die Gelegenheit, beides im Doppelpack zu erstehen – zu einem sehr fairen Preis. Der abwechslungsreiche 3D-Shooter, in dem Du als Jedi-Ritter Kyle Katarn Feinde der Rebellion und dunkle machthungrige Jedi jagst, erstreckt sich über 21 große Levels (siehe SCREENFUN 12/97). Hinzu kommen die 14 Missionen der Add-on-CD mit neuen Waffen und „Macht"-Zauber. Wer das Spiel noch nicht hat, sollte unbedingt zuschlagen – es gibt auf dem PC bis heute kein besseres „Star Wars"-Spiel.

Text: Knut Gollert

PC | PS | N64 | SAT | D

Jedi Knight & Mysteries of the Sith
Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 65 DM | LucasArts | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 20 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 120 MB HD, Soundkarte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Flotte 3D-Grafik, grandioser Sound, sehr viel Atmosphäre, tolle Levels

Etwas nervige Lichtschwertduelle, teilweise sehr schwer

Star Wars im Doppelpack: Einer der besten 3D-Shooter mit Missions-CD zum kleinen Preis

1

X-Wing vs. TIE Fighter & Add-on

Die „Star Wars"-Simulation: Nur mit ein paar Freunden macht's richtig Spaß

Es sollte der Mehrspieler-Hammer des Jahres 1997 werden, konnte die Spieler aber nicht überzeugen: „X-Wing vs. TIE-Fighter" hatte den großen Fehler, daß man allein zwar fliegen konnte, aber ohne Story und Kampagne wenig Spaß hatte. Die Missions-CD „Balance of Power" brachte zwar neue Missionen, einen Einzelspieler-Modus mit Kampagnen und 3D-Karten-Unterstützung – die Qualität der Vorgänger „X-Wing" oder „TIE Fighter" wurde jedoch auch nicht erreicht. „Star Wars"-Spiele ohne Story machen wenig Spaß. So ist auch das aktuelle Doppelpack nur für Flugfans und Multiplayer-Freunde eine Bereicherung. Warten wir lieber auf „X-Wing Alliance", das im Frühjahr erscheinen soll.

Text: Knut Gollert

PC | PS | N64 | SAT | D

X-Wing vs. TIE Fighter & Bal. of Power
Simulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 65 DM | LucasArts | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 20 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, 3Dfx-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

80 anspruchsvolle Missionen, toller Soundtrack, guter Mehrspieler-Modus

Kein Einzelspieler-Modus im Original, halbherzige Kampagnen als Add-On

Schade: Selbst mit Zusatz-CD wird die „Star Wars"-Flugsimulation allein schnell langweilig

2

2 in 1 – 2 Vollversionen für 19,95 DM

Green Pepper – 1 Vollversion für 10 Mark

Name	Genre	Spieler	Note
Der Planer 2 Die Speditionssimulation mit neuen Missionen und Grafiken	Wirtschaftssim.	1	2
Mad TV 2 Lustige Wirtschaftssimulation mit witziger Grafik: Bau Dir den eigenen TV-Sender!	Wirtschaftssim.	1	2
Biing! Sexistischer Krankenhaus-Simulator mit viel Oberweite und etwas wenig Spiel	Wirtschaftssim.	1	3
Bazooka Sue Grafisch schönes, aber spielerisch langweiliges Adventure um ein erotisches Schwein	Adventure	1	4
Complete Onside Soccer Lahmes 3D-Fußball ohne Stärken. Nett: der eingebaute Manager	Sportspiel	1 – 2	3
Complete Davis Cup Tennis Tennis-Simulation mit vielen Spielern, aber auch mit extrem schlechter Steuerung	Sportspiel	1 – 2	4
Dragon's Lair Das Spiel, bei dem man aus dem Sterben lernt: Comic-Klassiker mit Minimal-Steuerung	Actionspiel	1	4
Space Ace Die „Dragon's Lair"-Fortsetzung: neue Grafik und genauso viele Sterbeszenen	Actionspiel	1	4
D.O.G. Futuristischer Off-Road-Racer mit vielen Waffen. Leider langweilig	Rennspiel	1 – 4	4
Speedrage Fun-Rennspiel, das an der äußerst schlechten 3D-Grafik krankt	Rennspiel	1 – 4	4
Enemy Nations Anspruchsvolles, zugbasiertes Strategiespiel mit schönen Missionen	Strategiespiel	1 – 20	2
Claim to Power Dummes Ritter-Strategiespiel ohne Anspruch und Abwechslung	Strategiespiel	1 – 6	5
Have a N.I.C.E. day! Waffenstarrendes und ziemlich flottes Rennspiel mit öden Strecken	Rennspiel	1 – 4	3
Lamborghini Challenge Häßlich und total langweilig: Eines der schlimmsten Rennspiele dieses Jahrzehnts	Rennspiel	1 – 2	6
Crusade Häßliches, aber lange motivierendes rundenbasiertes Strategiespiel	Strategiespiel	1	2
Imperium Romanum Lustiges Grafikadventure in einem etwas anderen römischen Reich	Adventure	1	2
G-Nome Nette Mech-Simulation mit guter 3D-Grafik und vielen Missionen	Actionspiel	1 – 8	2
Terra Nova Recht anspruchsvolles futuristisches Actionspiel mit Hang zur Strategie	Actionspiel	1 – 8	2
Hanse Der vor allem optisch aufgepeppte Klassiker gehört in jede Wirtschaftssammlung	Wirtschaftssim.	1 – 4	2
Der Patrizier Grafisch und spielerisch eine der schönsten Wirtschaftssimulationen	Wirtschaftssim.	1 – 4	1
Turrican II Altertümliche und sehr schwere Hüpf-und-Spring-Ballerei	Actionspiel	1	3
Earthworm Jim Das beste, schönste und witzigste Jump&Run für den PC – muß man haben	Jump&Run	1	1
Anstoss Das Uralt-Anstoss braucht keiner mehr: Kauft Euch lieber „Anstoss 2 Gold"	Fußballmanager	1 – 4	2
Kick Off 97 Recht ordentlicher, aber schwerer 3D-Kicker mit Schwächen in der Steuerung	Sportspiel	1 – 4	3
Apache Longbow Tolle, etwas veraltete Hubschraubersimulation mit vielen Missionen	Simulation	1 – 4	3
F-16 Fighting Falcon Sehr korrekte und vor allem recht aktuelle F-16-Simulation	Simulation	1 – 4	2
Hind Wie „Longbow" eine Super-Hubschrauber-Simulation mit etwas besserer Grafik	Simulation	1 – 4	2
Flight Unlimited Gänzlich waffenlose Flugsimulation für Freunde von Sportflugzeugen	Simulation	1	3
Pinball Mania Vier sehr langweilige Flippertische mit wenig korrekter Physik	Flipper	1	4
Pinball Construction Kit Schlechte Flipper-Engine, aber coole Idee: Baue Deinen eigenen Flipper!	Flipper	1	3
Botsoccer Auf Dauer sehr langweiliges Sci-Fi-Fußball mit einer Tonne als Ball	Sportspiel	1 – 2	5
SimCity Der Städtebau-Klassiker als Windows-Version: Nett, aber nicht mehr zeitgemäß	Strategiespiel	1	3
SimTower Der Aufzugsimulator: Organisiere die Aufzüge eines Wolkenkratzers. Sehr schwer!	Strategiespiel	1	3
SimCopter Fliege durch Deine „SimCity"-Städte und sorge mit dem Heli für Ordnung. Witzig!	Flugsimulation	1	2
A IV Networks Riesengroße, komplexe und lang motivierende Städte-Simulation	Wirtschaftssim.	1 – 2	1
1942 Pacific Airwar Schöne, aber veraltete Flugsimulation der Luftgefechte über dem Pazifik	Flugsimulation	1 – 2	2
Gene Machine Nettes Grafikabenteuer im viktorianischen Stil mit sehr schweren Rätseln	Adventure	1	2
Silent Service II Der U-Boot-Simulations-Klassiker. Spielerisch bis heute unerreicht	Simulation	1	1
Magic Carpet 2 Toll designte Teppichflug-Simulation von Bullfrog-Gründer Peter Molyneux	Actionspiel	1 – 8	1
High Octane Nettes Endzeit-Rennspiel mit vielen Waffen und schneller 3D-Grafik	Rennspiel	1 – 8	2
Der Planer Organisiere den Fuhrpark einer Spedition. Für Trucker-Fans!	Wirtschaftssim.	1	3
Mad News Werde der erfolgreichste Zeitungsmacher! Lustige Grafik, aber auf Dauer öde	Wirtschaftssim.	1	3

Text: Knut Gollert

TOP GUN™

HORNET'S NEST™

Fühlen Sie den tödlichen Stachel der Hornisse...

Man sagt, die Besten sterben zuerst. Spielen Sie *Top Gun™ : Hornet's Nest™* und überzeugen Sie sich vom Gegenteil. Steigen Sie in das Cockpit Ihrer F/A-18 Hornet und schnallen Sie sich an! Action pur erwartet Sie! Bestreiten Sie knallharte Dogfights und Luft-zu-Boden-Kämpfe. Zeigen Sie keine Gnade, denn bei dieser Sache gibt es keinen Preis für den zweiten Platz...

™ & © 1998 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. *Top Gun* und zugehörige Warenzeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist autorisierter Benutzer. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

TIPS & TRICKS

TRIX 1/99

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

INHALT

Seite 64 **EINZELSPIELER**

Playstation- und PC-Hits **Abe's Exoddus** – Abe zieht wieder los und braucht jede Hilfe (ab S. 64)
Tomb Raider II – Laras Hauslevel (ab Seite 74)
N64-Hit **Mission: Impossible** – Dritter und letzter Teil des kleinen Agenten-Handbuchs (ab S. 78)

Seite 70 **PLAYSTATION**

Strategie C&C: Alarmstufe Rot – Gegenschlag
3D-Shoot Viper
Mixed Bomberman World, The Fifth Element
Sport Golden Goal 98
Speed Tommi Mäkinen Rally
Jump&Run Spyro the Dragon
Fight Pocket Fighter

Seite 76 **PC**

Speed Need for Speed III: Hot Pursuit, Wreckin' Crew
Strategie MAX 2
Mixed Rage of Mages, Return Fire 2

Seite 82 **NINTENDO 64**

Jump&Run Mischief Makers
Speed F1 World Grand Prix, Iggy's Reckin' Balls
Sport NFL Quarterback Club '98

Seite 83 **SOLO**

Mixed Lemmings 2

Seite 83 **GAME BOY**

Jump&Run Pocket Bomberman, Who Framed Roger Rabbit?

Seite 84 **SEGA SATURN**

Speed WipEout 2097

Seite 84 **MEGA DRIVE**

3D-Shoot Super Thunder Blade

Alle Tips getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

ZUM SAMMELN!

Fix nach Haus durch Schnee und Eis, denn die neuen Trix sind heiß!

Abe's Exoddus

In Teil 1 unserer Komplettlösung schleicht sich Abe durch die erste CD

C&C: Alarmstufe Rot – Gegenschlag

Von Teleportation bis zur Atombombe – mit diesen Cheats seid Ihr gut gerüstet!

Mission: Impossible

Ethan muß sich nur noch durch die Levels „Der Maulwurf" und „Der Eissturm" schlagen, dann ist das Unmögliche geschafft!

Iggy's Reckin' Balls

Das verrückte Rennspiel bietet 20 Cheats, die unter anderem alle Strecken in gnadenlose Rutschbahnen verwandeln...

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

Spyro the Dragon

Wohin? Egal, nur weg von hier! Drache Spyro teleportiert sich zufällig in fremde Welten

Tomb Raider II

Entdeckt die vielen Gags und Geheimnisse in Laras Haus!

HOTLINE!

Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

089 / 6786-7460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielen. Ruft einfach an!

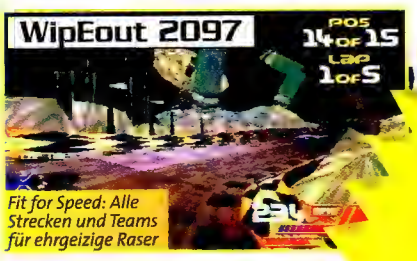
Außerdem:

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen an – etwa zu „Tomb Raider II", „Gran Turismo", „Starcraft", „Need for Speed III", „Grand Theft Auto", „Super Mario 64", und vielen anderen. Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Schickt die Karte an die Adresse rechts.

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Lösungen per Post
Postfach 200221
80002 München

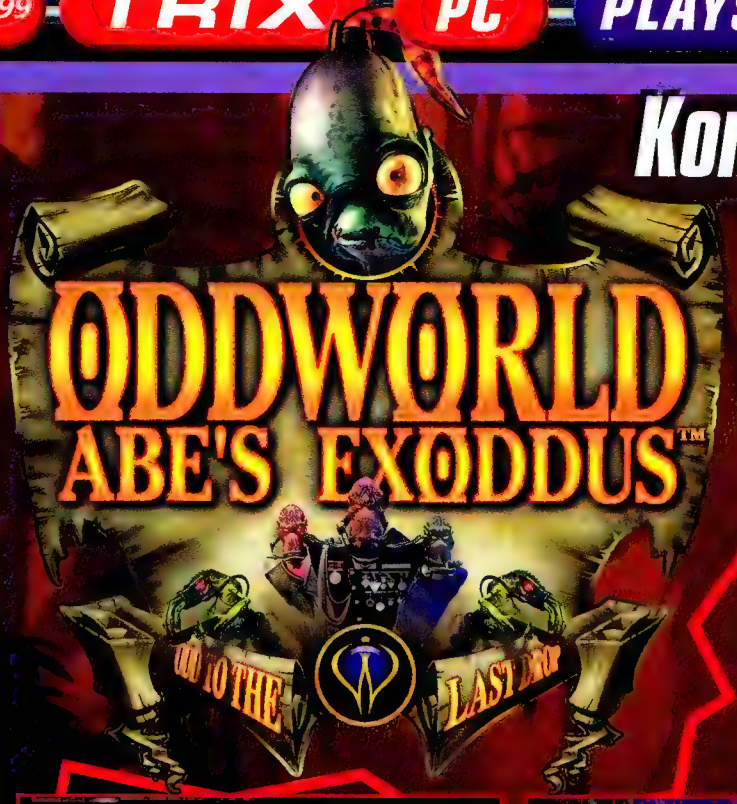
Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.



Fit for Speed: Alle Strecken und Teams für ehrgeizige Raser

Illustration: Rolf Boyke

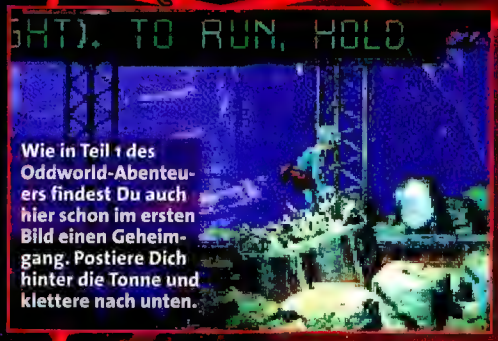
Komplettlösung 1. TEIL



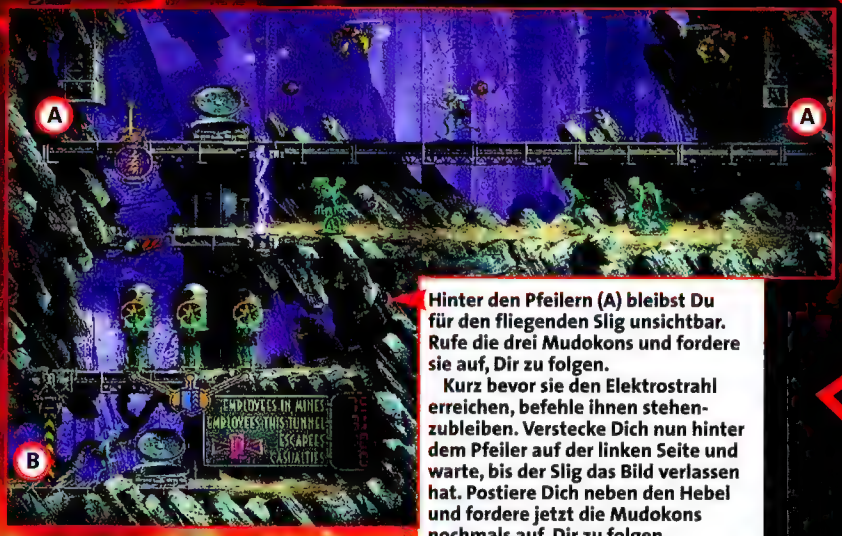
Die Schandtaten der Glukkons nehmen auch im zweiten Oddworld-Abenteuer kein Ende. SCREENFUN zeigt Dir, wie Du mit dem tapferen Mudokon Abe auch die schwierigsten Passagen auf dem Weg zur Befreiung seiner Stammesbrüder meisterst.

MINEN

Abe verschlägt es zu Beginn des Abenteuers in die finsteren Minenschächte. Hier kann er maximal 75 Mudokons retten, bevor er die Mine dann mit Hilfe eines Boilers in die Luft jagt.



Wie in Teil 1 des Oddworld-Abenteuers findest Du auch hier schon im ersten Bild einen Geheimgang. Postiere Dich hinter die Tonne und klettere nach unten.



Hinter den Pfeilern (A) bleibst Du für den fliegenden Slig unsichtbar. Rufe die drei Mudokons und fordere sie auf, Dir zu folgen.

Kurz bevor sie den Elektrostrahl erreichen, befehle ihnen stehenzubleiben. Verstecke Dich nun hinter dem Pfeiler auf der linken Seite und warte, bis der Slig das Bild verlassen hat. Postiere Dich neben den Hebel und fordere jetzt die Mudokons nochmals auf, Dir zu folgen.

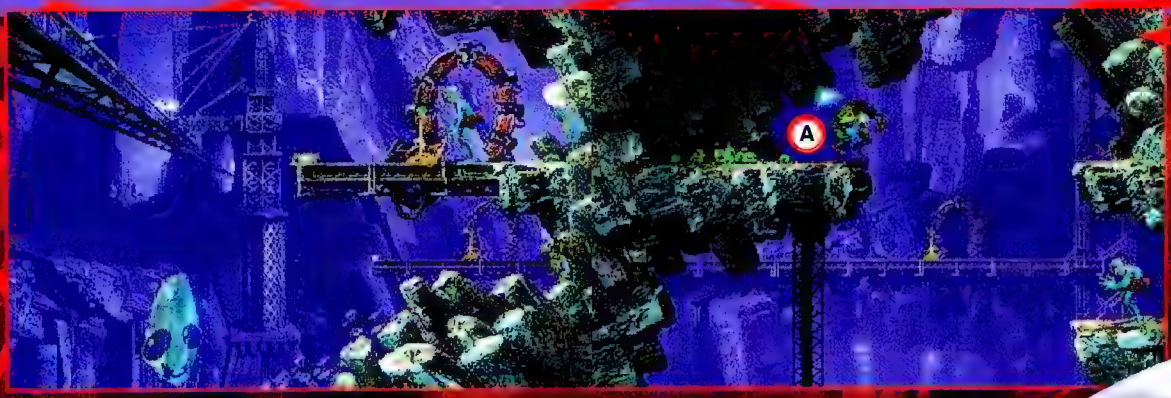
Betätige rechtzeitig den Hebel, damit der störende Elektrostrahl verschwindet und die Mudokons ungehindert passieren können.

Unten angekommen, lasse die Mudokons die Räder drehen, damit sich das Tor auf der linken Seite (B) hebt und Du Zugang zu weiteren Mudokons erlangst.

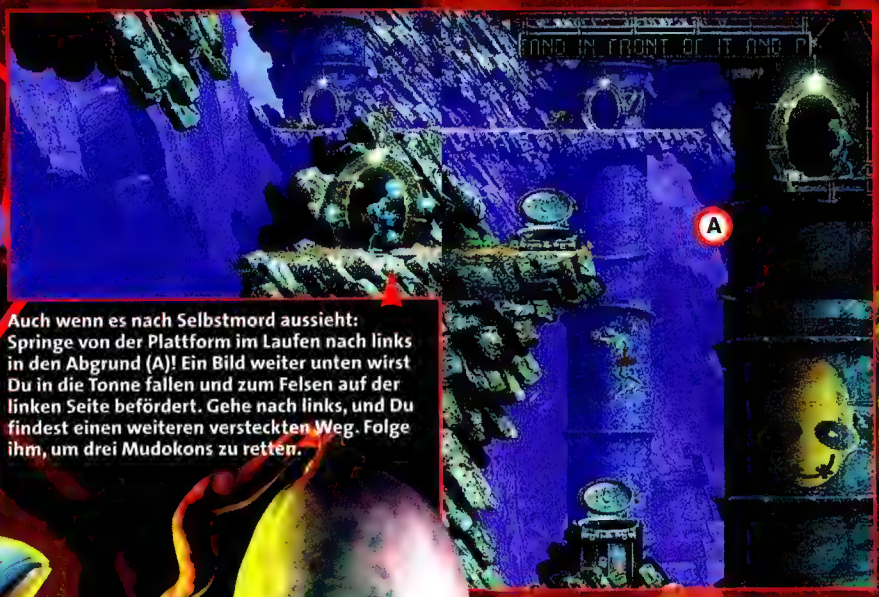
TiPS

- Während Du in „Abe's Oddysee" noch mindestens 50 Mudokons retten mußtest, um das „gute" Ende zu sehen, sind **die Anforderungen im zweiten Teil drastisch gesunken**. Hast Du am Ende mehr Mudokons befreit, als ins Jenseits geschickt, ist der Tag gerettet.
- Mit der Quicksave-Funktion kannst Du Deinen **eigenen Rücksetzpunkt bestimmen**. Vorbei ist das ständige Wiederholen bereits gemeisterter Abschnitte. Denke daran, wenn Du vor einer schwierigen Situation stehst.
- Eine der wichtigsten Techniken von Abe ist der **Sprung aus der Rollbewegung heraus**. Drücke hierzu die Renn- und die Sprung-Taste gleichzeitig, während Du in eine Richtung rollst.
- Wo am Ende einer Plattform Kiesel rollen, kannst Du **hinab- oder hinaufklettern**. Mit dieser Information findest Du viele Geheimgänge.
- Die wichtigsten Ruf-Befehle lauten **„All ya", „Hello", Follow me"** und **„Wait"**. Die dazugehörigen Tastenkombinationen solltest Du im Schlaf beherrschen.
- Der **Unsichtbarkeits-Zauber** läßt sich nach Gebrauch immer wieder auffrischen, wenn Du an dem entsprechenden Geistergefängnis vorbeiläufst.
- Befindet sich nur **ein Paramite im Abschnitt**, läuft er vor Dir weg. Sind es mindestens zwei, solltest Du die Beine in die Hand nehmen und die Kurve kratzen.

Um diesen Mudokon zu retten, mußt Du Dich ganz links im Bild postieren (A) und warten, bis der Slig nach rechts schaut. Rufe dann schnell hintereinander „Hello" und „Follow me" und laufe schleunigst nach links aus dem Bild, auch wenn der Mudokon noch gar nicht reagiert hat. Keine Sorge, wenn Du es richtig gemacht hast, wird er Dir garantiert folgen.



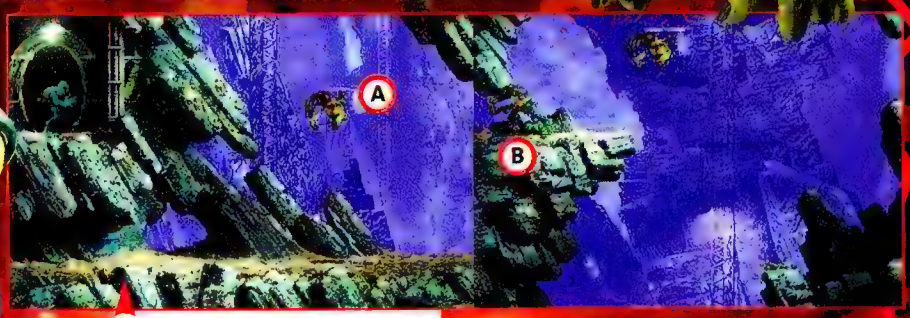
Beseitige den Slig (A), indem Du zweimal chantest. Jetzt kannst Du diese Plattform und somit auch den Geheimgang gefahrlos betreten. Folge diesem Weg, um weitere Mudokons zu retten.



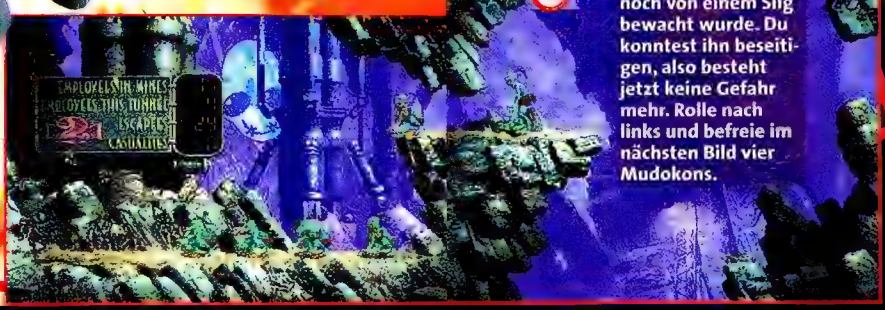
Auch wenn es nach Selbstmord aussieht: Springe von der Plattform im Laufen nach links in den Abgrund (A)! Ein Bild weiter unten wirst Du in die Tonne fallen und zum Felsen auf der linken Seite befördert. Gehe nach links, und Du findest einen weiteren versteckten Weg. Folge ihm, um drei Mudokons zu retten.

Glubschauge, sei wachsam: Fliegende Sligs patrouillieren die Gegend

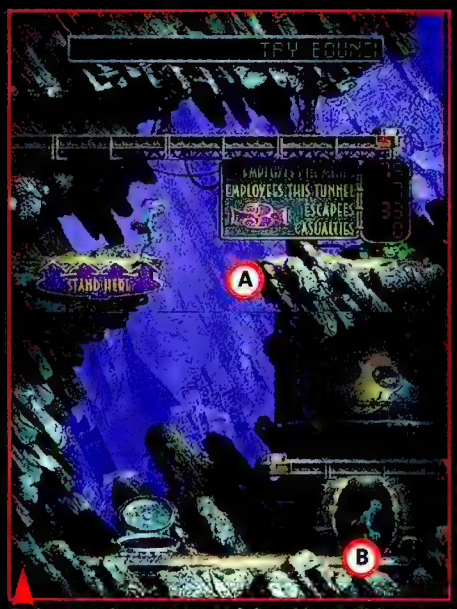
Abe hat auch in diesem Abenteuer wieder alle Finger voll zu tun



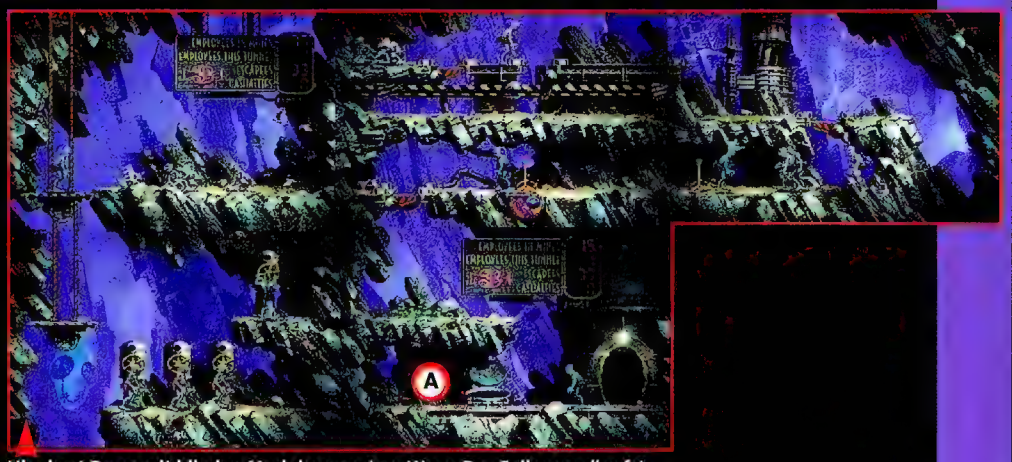
Der fliegende Slig (A) kann Dir nichts anhaben, Du kannst in Ruhe chanten. Sobald Du seinen Körper kontrollierst, fliege nach oben und folge dem Weg. Dein Ziel ist der Slig auf dem Felsvorsprung (B). Er blockiert einen Geheimgang . Erledige ihn und chante erneut, um in Abes Körper zurückzukehren.



(A) Klettere hier nach unten, um zu dem Felsvorsprung zu gelangen, der vorhin noch von einem Slig bewacht wurde. Du konntest ihn beseitigen, also besteht jetzt keine Gefahr mehr. Rolle nach links und befreie im nächsten Bild vier Mudokons.



Springe an den Vorsprung (A) und lasse Dich von dort fallen. Um zum ursprünglichen Weg zurückzukehren, hüpfe in die Tonne. Es gibt allerdings noch einige Mudokons zu retten, gehe also zuerst durch die Öffnung (B).

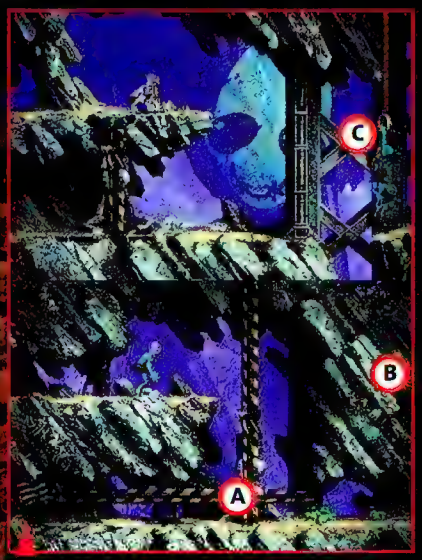


Hier hast Du es mit blinden Mudokons zu tun. Wenn Du „Follow me" rufst, gehen sie ungeachtet jeder Gefahr geradeaus. Nach einem „Wait" bleiben sie allerdings stehen. Die drei Mudokons lassen sich am einfachsten retten, wenn Du sie einzeln ansprichst. Rufe deshalb „Hello" und nicht „All ya".

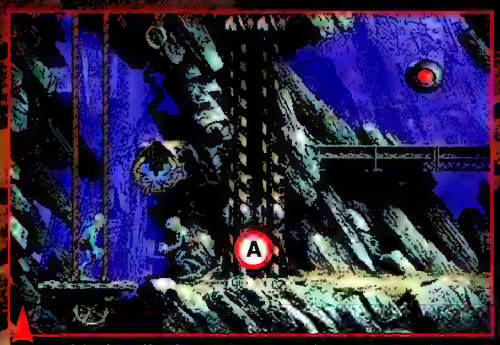
Nachdem Du die drei blinden Mudokons nach unten geführt hast (A), wartet eine weitere Aufgabe auf sie. Führe sie ins nächste Bild und postiere sie jeweils vor ein Rad. Rufe ein herrisches „Work" und drehe das vierte Rad selbst, woraufhin der Aufzug nach unten fährt. Ein Bild weiter oben findest Du dann noch drei weitere Mudokons, die auf ihre Rettung warten.

Um diesen Mudokon zu befreien, mußt Du die Minen, die auf seinem Fluchtweg liegen, beseitigen. Sollten Dir die Steine ausgegangen sein, gibt es eine Möglichkeit, weitere zu bekommen: Stelle Dich direkt neben die Schranke, rechts von dem blinden Mudokon. Rufe jetzt „Hello" und „Follow me" und warte, bis der Mudokon vor dem Rad stehenbleibt. Rufe dann „Work": Die Schranke öffnet sich, und Du hast Zugang zu dem dort befindlichen Beutel mit den Steinen.

Springe von der Plattform (A) im Laufen nach links und klettere nach oben. Im nächsten Bild angekommen, findest Du zwei blinde Mudokons, die Du umgehend retten kannst.



Um an den beiden Bohrern mühelos vorbeizukommen, rolle nach links und halte dabei die Renn-Taste gedrückt. Betätige die Sprung-Taste, sobald Du die Öffnung erreichst (A) und ziehe Dich am Felsvorsprung hoch. Springe von hier aus im Laufen nach rechts, und Du entdeckst einen weiteren Geheimgang (B). Klettere nach oben und ziehe dort an dem Ring (C). Diese Aktion schaltet den Bohrer im selben Bild aus und ermöglicht Dir später die Rettung mehrerer Mudokons.

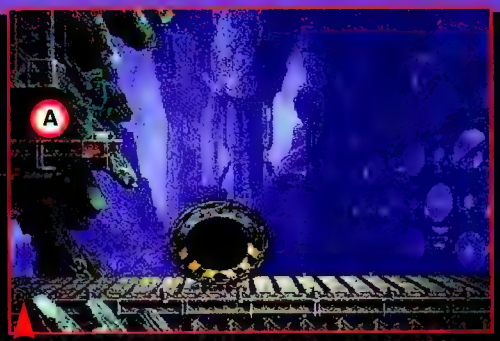


Warte, bis der Slig das Bild nach rechts verlassen hat und fahre mit dem Aufzug nach unten.

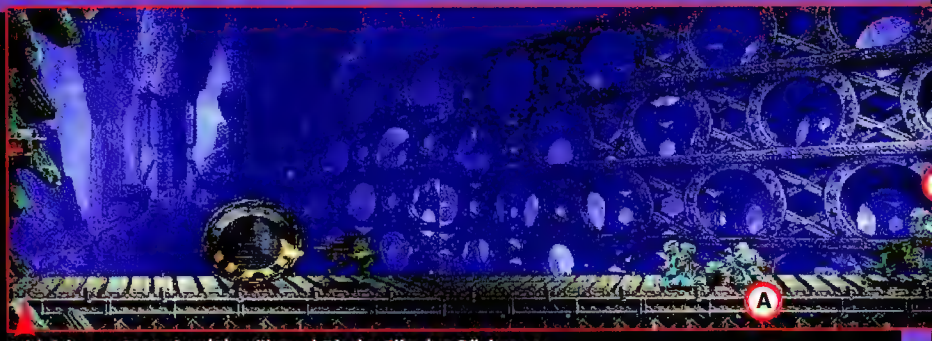
Rufe jetzt schleunigst dem blinden Mudokon zu, daß er Dir folgen soll und fahre mit ihm ein Stück nach oben. Stelle Dich unter den Ring und warte, bis sich der störende Slig unter den Bohrern befindet (A). Springe dann an den Ring, um ihn zu erledigen.

Verlasse die Tonne und gehe zu Fuß zur Tretmine (A), um sie zu entschärfen. Gehe zurück zum linken Bild, und zwar noch bevor der Slig auftaucht. Betrete dann das Bild mit der Tretmine erneut und fordere den Mudokon auf, Dir zu folgen. Gehe jetzt wieder nach links und steige in die Tonne.

Warte, bis der Mudokon an Dir vorbeigelaufen ist und rolle nach rechts, um den Slig zu zermalmen. Diese Taktik funktioniert auch im nächsten Bild (B). Achte jedoch darauf, beide Mudokons anzusprechen, indem Du „All ya" rufst.



Hier findest Du erneut einen Geheimgang, der Dich zu weiteren Mudokons führt. Verlasse die Tonne und klettere am Eisenträger nach oben (A). Rolle ganz nach links, bis Du ins nächste Bild fällst. Gehe dort durch die Öffnung und dann weiter nach rechts.



Schleiche zur Tretmine (A), während Dir der Slig den Rücken zuwendet und dem rechten Mudokon eins über die Rübe zieht (B). Deaktiviere die Mine und verlasse das Bild rennend, so daß Dich der Slig bemerkt und Dir ins nächste Bild folgt. Steige in die Tonne und warte auf Deinen Verfolger, um ihn genüßlich zu überrollen.

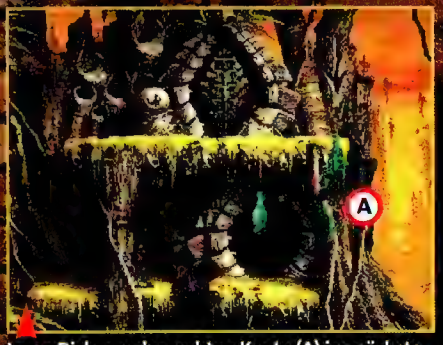
Um später die Mudokons im Vordergrund retten zu können, mußt Du mittels Chanten die Kontrolle über den Slig erlangen (A). Lasse Dich nicht durch seine Flucht ins linke Bild beirren, denn er wird rechtzeitig zurückkehren. Benutze ihn, um den zweiten Slig, der zwischen diesem und dem rechten Bild hin- und herläuft, zu erledigen. Du kannst übrigens auch in den Vordergrund schießen, wenn Du als Slig gleichzeitig die Wurf/Schuß-Taste und die Unten-Taste drückst.

Der gesamte Boiler-Abschnitt ist ein Kinderspiel, wenn Du Dich geschickt vor dem fliegenden Slig im Schatten (A) versteckst. Seine festgelegte Flugroute führt von ganz oben nach ganz unten. Warte einfach, bis er an Dir vorbeigeflogen ist, und setze Deinen Weg fort.

NECRUM

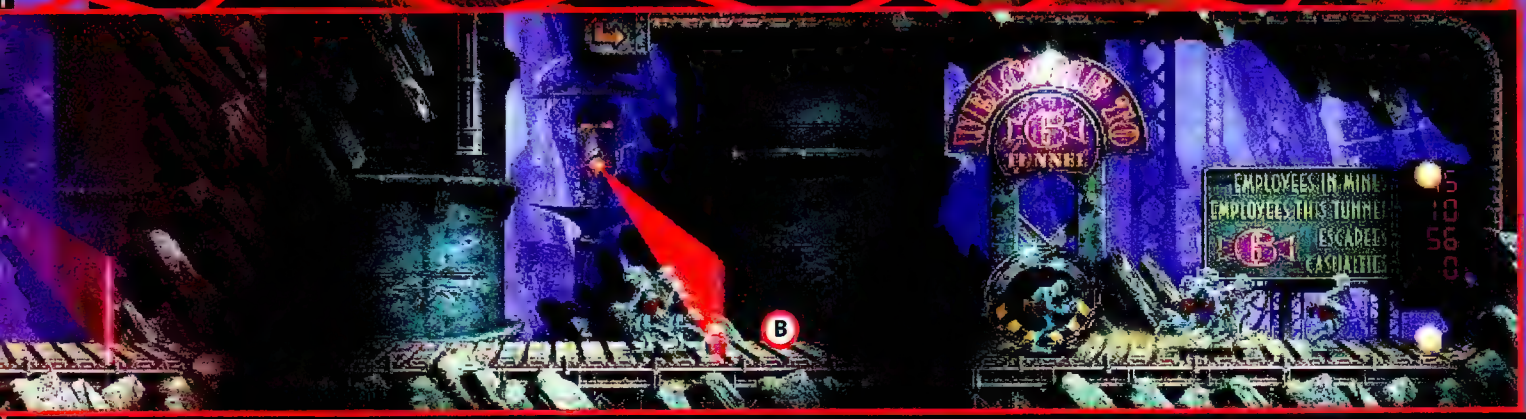
Von hier aus gelangt Abe in die beiden Grabstätten der Mudanchee- und Mudomo-Geister.

Schlafende Fleechs weckt man nicht! Gehe auf Zehenspitzen von einem Ring zum anderen und achte darauf, dabei nicht auf die Slurgs zu treten. Nachdem Du an den drei Ringen gezogen hast, mußt Du nur noch die beiden Hebel betätigen.



Lasse Dich von der rechten Kante (A) ins nächste Bild fallen und befreie den Geist, der Dir dann den Unsichtbarkeits-Zauber übergibt.

Es bleibt Dir überlassen, welches Gewölbe Du zuerst betrittst. Springst Du links in das Rohr (A), landest Du bei den Mudanchees. Ziehst Du es vor, Dich vom Plattformrand (B) fallen zu lassen, gelangst Du in die Gewölbe der Mudomos.

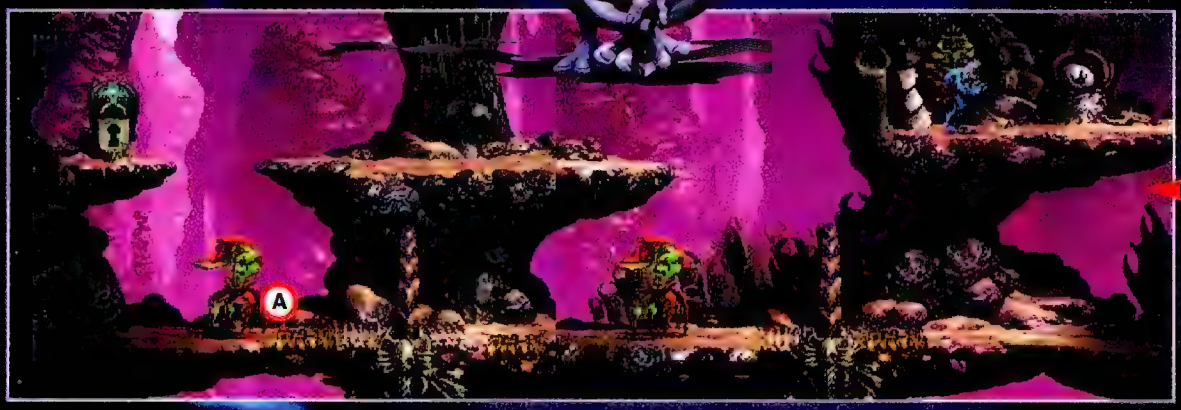


MUDANCHEE

Unzählige Scrabs bewachen diese Grabstätte. Befreie alle verzweifelten Mudanchee-Geister und dazu natürlich einige Mudokons.

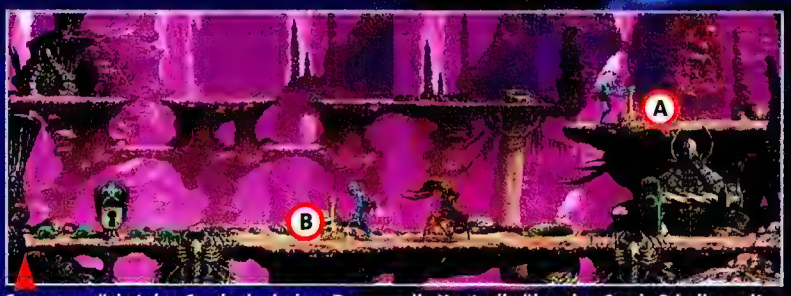
Die Knochen der Geister werden mißbraucht

Der Geist in diesem Bild läßt sich problemlos befreien, wenn Du Dich auf leisen Sohlen an das Geistergefängnis heranschleichst. Sobald Du gegen das Schloß geschlagen hast, wacht der Fleech auf, doch er wird Dich nicht erwischen, wenn Du Dich auf der Stelle verziehst.



Alle drei Scrabs in diesem Abschnitt lassen sich durch Chanten kontrollieren. Sobald Du einen von ihnen steuerst, laufe ganz nach links. Du sperrst ihn damit ein (A). Verfahre ebenso mit den anderen beiden, um ungefährdet die zwei Geister zu befreien. Der Fleech am rechten Abschnittsende dürfte Dir keine Probleme bereiten.

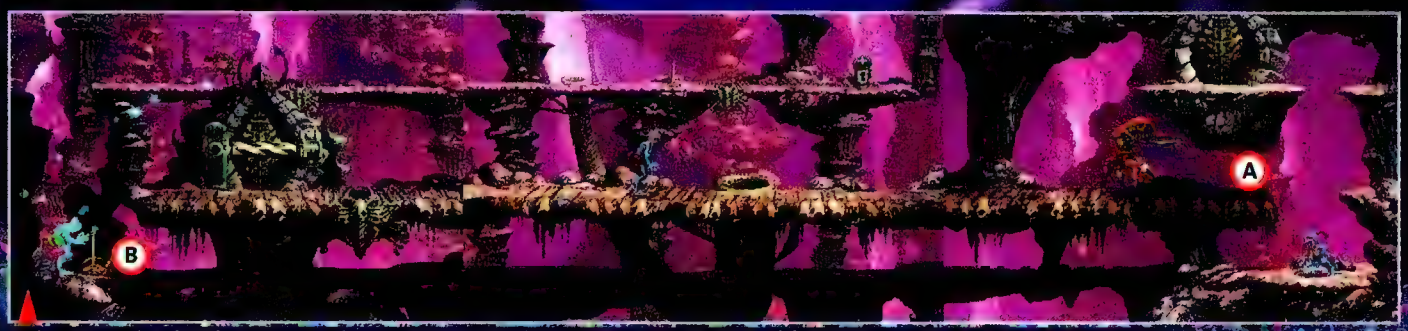
Die Karte zeigt an, wie die Räume in den jeweiligen Abschnitten angeordnet sind. Ein Stein steht für ein Bild. Berühren sich die Steine innerhalb eines Abschnittes nicht, hängen die Bilder nicht zusammen, sondern sind durch eine Tür verbunden.



Sperre zunächst den Scrab ein, indem Du den Hebel betätigst (A). Betrete dann das linke der beiden Bilder auf Zehenspitzen, um die Fleechs nicht zu wecken.

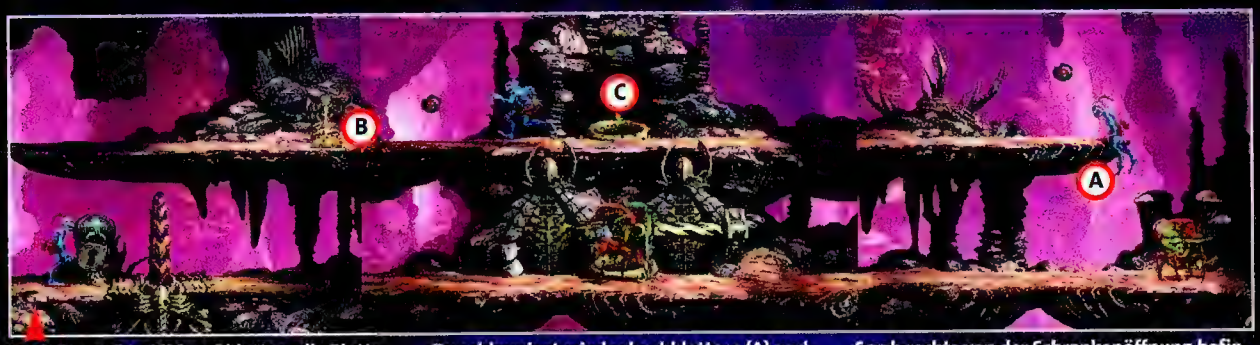
Stelle den Hebel (B) um und schleiche zurück ins rechte Bild. Lasse dann die Schranke wieder herunter und übernimm die Kontrolle über den Scrab. Erledige mit ihm die Fleechs im linken Bild und sperre ihn danach wieder ein.

Jetzt kannst Du mühelos den Geist befreien und mit Hilfe des Unsichtbarkeits-Zaubers an dem Scrab vorbei unbemerkt durch die Tür spazieren.



Springe zu Beginn des Abschnitts von der Plattform nach links, laufe ins nächste Bild und hüpfe in das Rohr. Stelle Dich neben den Hebel und warte, bis sich der Scrab auf der linken Seite des Bildes befindet. Betätige dann den Hebel, springe in das Rohr und laufe zurück ins rechte Bild. Um Dich vor Deinem Verfolger in Sicherheit zu bringen, solltest Du im Laufen die Rollen-Taste drücken, so kannst Du durch den engen Durchgang rollen (A). Benutze jetzt den unteren Durchgang und rolle zwei Bilder nach links.

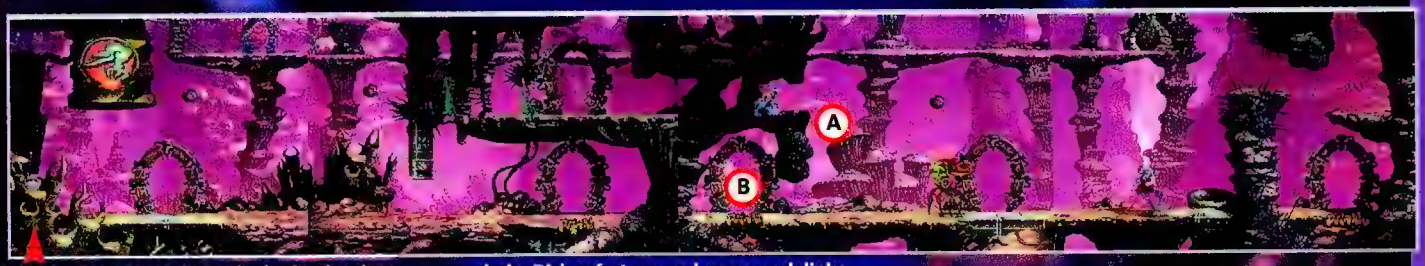
Betätige den Hebel (B) und chante, um die Kontrolle über den Scrab im Hintergrund zu bekommen. Laufe mit ihm nach rechts zu den Fleechs und erledige einige. Es ist jedoch wichtig, daß die Fleechs den Scrab auffressen, da er Dir mehr Schaden zufügen kann als die kleinen Würmer. Rolle danach zurück und erledige die beiden Fleechs auf der mittleren Plattform mit dem Scrab im rechten Bild. Jetzt kannst Du den Geist befreien und mit Hilfe des Unsichtbarkeits-Zaubers die Tür erreichen.



Laufe ins rechte Bild und klettere die Plattform hoch, um Dich kurz zu zeigen und damit den Scrab anzulocken. Klettere wieder herab, ohne jedoch die Plattform loszulassen. Sobald der Scrab über Dich hinweggelaufen ist, mußt Du schleunigst wieder hochklettern (A) und das Bild auf der oberen Plattform nach links verlassen. Renne bis zum Hebel (B) und betätige ihn, um den Scrab zu befreien. Betätige den Hebel erneut, sobald sich der Scrab rechts von der Schrankenöffnung befindet. Nun kannst Du ungefährdet den Geist befreien. Springe zum Abschluß in das Rohr (C), wenn beide Scrabs weit genug entfernt sind, und fliehe anschließend durch die Tür.

Hüpfe in das Rohr (A), um auf der Plattform im Vordergrund zu landen. Laufe ins nächste Bild, wenn sich der Scrab auf der rechten Seite des Bildes befindet, springe im Laufen an die Plattform (B) und ziehe Dich hoch. Befreie den Geist erst, wenn sich der Scrab rechts von Dir befindet, und erklettere dann die linke Plattform (C). Jetzt mußt Du nur noch warten, bis der Scrab unter Dir ist, um freie Bahn zurück zu ersten Plattform zu haben.

Springe von dort in das Rohr (D) und laufe von der Plattform aus nach rechts. Klettere auf die rettende Plattform auf der rechten Seite (E), bevor Dich der Scrab erwischt. Schlage erst gegen das Schloß, wenn der Scrab ganz links steht und nach links schaut. Nur so hast Du genügend Zeit, um in das Rohr (F) und somit in den Hintergrund zu springen. Jetzt mußt Du nur noch nach rechts laufen und den Abschnitt durch die Tür verlassen.



Hier beginnt der Endspurt in der Mudanchee-Grabstätte. Nach dieser recht langen Passage hast Du alle Mudanchee-Geister befreit und ihnen endlich ihre wohlverdiente Ruhe zurückgegeben.

Auf Deiner Flucht vor den Fleechs triffst Du auf einen Scrab. Lasse Dich von der Plattform (A) fallen, drehe Dich sofort um und renne nach links, während Du die Rollen-Taste gedrückt hältst, um schleunigst zum Teleporter (B) zu rollen.

Laufe dann, so schnell Du kannst, ins rechte Bild und springe in die rettende Röhre, die Dich (vorläufig) erst einmal in Sicherheit bringt.

Lasse Dich im Gehen von der Plattform (A) nach unten fallen und gehe dann nach links in den wartenden Teleporter (B). Auf der anderen Seite angekommen, mußt Du Dich umdrehen und einfach nach rechts laufen, bis Du abstürzt.

Unten angelangt, suchst Du Schutz vor dem bissigen Köter auf der linken Plattform (C). Springe nach rechts über den Slog hinweg und verlasse das Bild.

Etwas später mußt Du die Kontrolle über den Slig gewinnen, um die hungrigen Slogs zu erledigen. Postiere Dich zuvor links vom Teleporter-Portal (D), um nicht in der Schußlinie zu stehen.

Die Befreiung des letzten Mudanchee-Geistes sollte auch nicht allzu schwierig sein, wenn Du zwischen den beiden Plattformen bei (E) hin- und her springst, um nicht erwischt zu werden.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Noch nicht genug vom Chanten? Wir verlosen 55 CDs mit den Hits des Jahres 98: je 10 x „BRAVO Christmas", „BRAVO Hits", „BRAVO Allstars", „Romeo & Julia" und „Best of Super Stars" sowie 5 x „VIVA Hits 2". Schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Musik", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Fortsetzung (Teil 2) folgt in Ausgabe 2/99

Strategie

C&C: Alarmstufe Rot – Gegenschlag

Öffnet zuerst die Team-Auswahlleiste mit △, sie erscheint über den Bauoptionen. Gebt dann darauf alle Cheats mit der ○-Taste ein (die Tasten beziehen sich auf die standardmäßig eingestellte Belegung des Joypads).

Cheats

Komplette Karte: △△×○△□

Eiserner Vorhang: □×○×△△

Atombombe: ○×○○×□

1000 Geldeinheiten: ××□○○○

Chronosphäre: □○△×○○

Parabomben: ×××○△□

Level siegreich beenden: ○○△××□

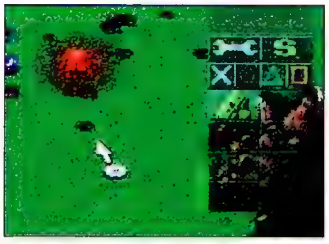
Level verlieren: ○×○□□×

Komplette Karte: *Gebt Ihr den Cheat auf den Feldern mit den Playstation-Symbolen ein, so verschwindet...*

...die schwarze Sichtbeschränkung, und die komplette Karte wird sichtbar

Mit einer Playstation-Maus bewegt Ihr die müden Einheiten sehr viel schneller!

Eiserner Vorhang: *Erscheint er links unten in den Auswahlfeldern als „BEREIT"...*

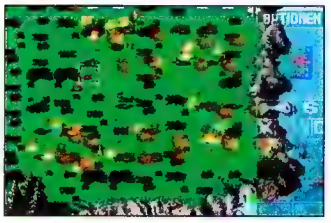


...könnt Ihr eine Eurer Einheiten schützen

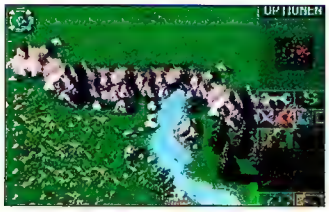
1000 Geldeinheiten: *Das ziemlich magere Vermögen von 3400 Geldeinheiten...*

...wird um 1000 auf 4400 aufgestockt

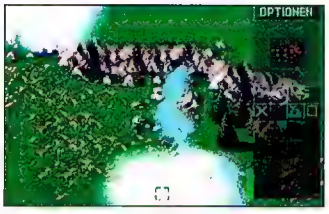
Atombombe: *Überlegt Euch den Einsatz sehr genau. Diese furchtbare Waffe...*



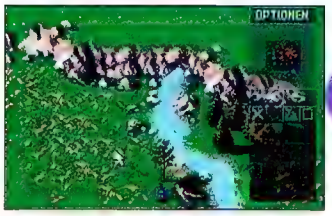
...zerstört nahezu alles und jeden!



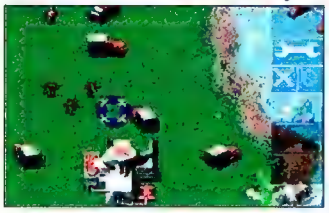
Chronosphäre: *Die Einheit links oben...*



...soll teleportiert werden. Sie verschwindet in einer weißen Entladung...



...und taucht unten rechts wieder auf



Parabomben: *Ihr legt das Ziel fest, und...*

...der fliegende Bomber erledigt den Rest

Level siegreich beenden: *Die einfachste (und langweiligste) Art, zu gewinnen*

Tschiep!

Du bist Sylvester.
Und mit Hilfe von allen möglichen
Gegenständen jagst Du Tweety - wen denn sonst?
Freu Dich auf super-rasante Rennsequenzen in 3D!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

Nintendo GAME BOY COLOR

LOONEY TUNES,

Mixed

3D-shoot

Viper

Passcodes

Entrance: **PN5TO5CC**	Blade: **OPXTPVoB**
Canyon: **5P1S43CS**	Machine: **5NZ1PV5o**
Desert: **ON314HKN**	Tekkno: **PLZT4D1Q**
Cave: **5NZLPXoT**	Organic: **oJWTOTTY**
Inner Core: **OFDL4R1P**	
Endsequenz: **GXD54B5X**	

***OFDL4R1P**: Dieses Paßwort schickt Euch...*

...in den letzten Level „Inner Core"

***GXD54B5X**: Die Endsequenz warnt vor für „Humans" gefährlicher radioaktiver Strahlung – aber wie steht's mit Aliens?*

Bomberman World

Gebt alle Cheats als Paßwörter ein.

Cheats

Bonus-Modi
Special-VS-Modus:
5656

Special-Battle-Modus:
4989

Battle-Royal-Modus:
1616

Maniac-Modus:
4622

Start mit bester Ausrüstung
Stage 1:
7327

Stage 2:
9717

Stage 3:
5211

Stage 4:
1814

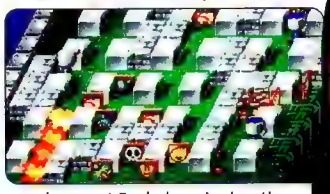
Stage 5:
1029

***5656**: Dieser unscheinbare Cheat...*

...verschafft Euch einen völlig neuen „Special VS"- Kampfmodus

Im „Maniac-Modus" (also dem Wahnsinnsmodus) wählt Ihr alle Extras...

...könnt noch ein Handicap einstellen...



...und sprengt Euch dann im buntbestückten Labyrinth aus den Latschen

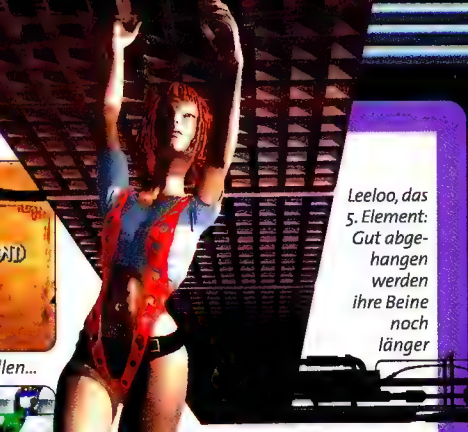
***1814**: Ihr beginnt jetzt mit allen Extras (beachtet die langen Flammen)*

The Fifth Element

Drückt im Hauptbildschirm die Tasten L1 L2 R2 R1 SELECT. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Startet dann ein neues Spiel – und das geheime Optionsmenü wird sichtbar.

Gebt den Cheat im Hauptmenü ein

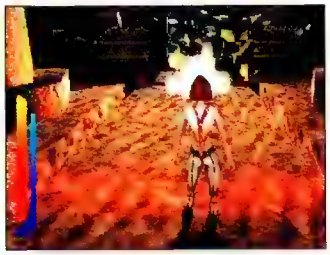
Bei Start eines neuen Spiels erscheint das bisher gut versteckte Cheat-Menü



Leeloo, das 5. Element: Gut abgehangen werden ihre Beine noch länger

In den Filmsequenzen lernt Ihr die ganze Vorgeschichte kennen. So konnte aus dem Wrack dieses abgestürzten Raumschiffs...

...nur eine Hand des 5. Elements (Leeloo) gerettet werden, aus der dann die komplette Schönheit geklont wurde



Mit den Cheats erschummelt sich Leeloo das wertvolle Schutzschild...

...und die dringend benötigten Waffen

Texte: Andreas von Lenkel

Gleich drei verschiedene Spielmodi -
da wird es keinem so schnell langweilig!
Ob Du gegen Deinen Game Boy
oder gegen einen Freund spielst, ist dabei egal.

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

Nintendo
GAME BOY

„Golden Goal 98": Die vier versteckten Teams warten auf ihren Einsatz

Sport

Golden Goal 98

Um die versteckten Teams zu erhalten, müßt Ihr in der Teamauswahl die Tasten-Kombinationen aus der Tabelle eingeben. Ein Geräusch bestätigt jeden korrekten Cheat.

Anschließend findet Ihr die neuen Teams in der Kontinenten-Auswahl unter dem neuen Punkt **GEHEIM**.

Cheats

England 1966:
L1 L1 L1 →

Brasilien 1970:
R1 R1 R1 →

All-Star-Team:
L2 L2 L2 →

Die Mannschaft (Deutsche Nationalelf von 1974):
R2 R2 R2 →

Gebt die Cheats in diesem Bild ein. Die neuen Mannschaften findet Ihr unter dem Kontinent **GEHEIM**

DIE MANNSCHAFT: die deutsche Nationalelf von 1974 – inklusive Sepp Maier

Speed

Tommi Mäkinen Rally

Gebt die nachstehenden Cheatcodes aus der Tabelle als Spielernamen ein. Anschließend erscheint im Hauptmenü eine neue CHEAT-Auswahlmöglichkeit, in der sich die einzelnen Funktionen aktivieren lassen.

Cheats

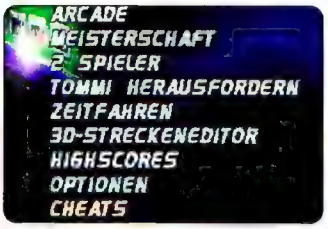
Ihr fahrt einen Bus (egal, welches Fahrzeug ausgewählt wurde):
STRANGE

Ihr fahrt einen Peugeot (egal, welches Fahrzeug ausgewählt wurde):
PEUGEOT

Alle Strecken werden spiegelverkehrt gefahren:
MIRROR

Benennt zuerst Spieler eins...

...in **STRANGE**, **PEUGEOT** *und* **MIRROR** *um*



Im Hauptmenü erscheint jetzt ganz unten der neue Menüpunkt **CHEATS**

Hier könnt Ihr die einzelnen Cheats an- und auch wieder ausschalten

Der Bus drängt alle Gegner ab...

...der Peugeot ist ein schneller Franzose (der Louis de Funès unter den Rennwagen)

Gute Streckenkenntnis nutzt Euch auf den Spiegelkursen nur noch wenig

Jump & Run

Spyro the Dragon

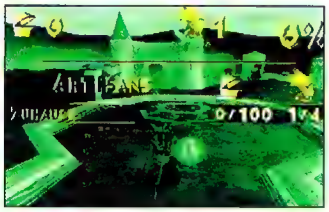
Um in andere, zufällig gewählte Levels gebeamt zu werden, geht Ihr wie folgt vor: Ihr startet ein neues Spiel und befreit den ersten Drachen Nestor.

Drückt nun START, um das Spiel zu pausieren, und begebt Euch ins „Bestand"-Menü. Dort betätigt Ihr:
R1 R2 L1 L2 R1 L1 R2 L2

Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe, Ihr springt in einen neuen Level. Durch wiederholtes Drücken der Tastenkombination könnt Ihr Euch dann auch weiterhin beliebig oft in die verschiedenen Levels teleportieren.

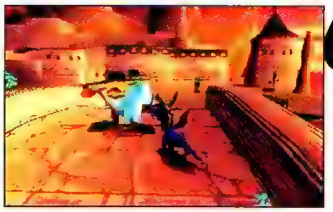
Zuerst müßt Ihr Nestor befreien

Wählt dann mit START *die Pause und geht anschließend auf „BESTAND"*



Gebt hier die Cheat-Kombination ein

Ihr werdet nun in einen zufälligen Level befördert und trefft zum Beispiel im Level **DARK HOLLOW** *auf Keulenschwinger...*



...oder Ihr geht in der wunderschönen **CLIFF TOWN** *ein bißchen spazieren*

Diesen sehr praktischen Beam-Trick könnt Ihr beliebig oft wiederholen

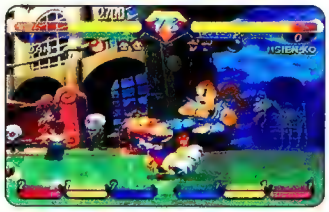
Fight

Pocket Fighter

Um die beiden versteckten Charaktere zu finden, bewegt Ihr den Cursor bei der Kämpfer-Auswahl auf RYU und drückt ←, es erscheint AKUMA. Um als DAN zu kämpfen, müßt Ihr den Cursor auf KEN bewegen und → drücken.

Aus RYU wird der versteckte AKUMA

KEN verwandelt sich in DAN...



...der hier gerade HSIEN-KO vermöbelt

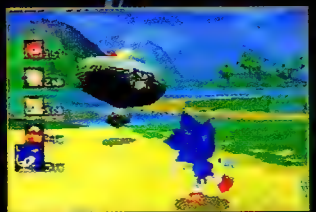
Spyro hat gut lachen: Mit diesem Cheat fliegt er in neue Welten!

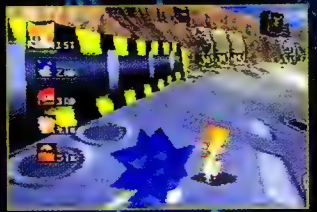
SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES Ltd. © 1998

Du machst mich rasend

Jetzt auf PC!

Actiongeladenes 3-D-Rennspiel.
Bis zu 4 Spielern Splitscreen oder heisse Netzwerk-Matches.
Rasantes und flüssiges Gameplay.
Also, schnall dich an, und vergiss nie: Wer bremst, verliert.
Mehr Infos: www.sega.de





SONIC R

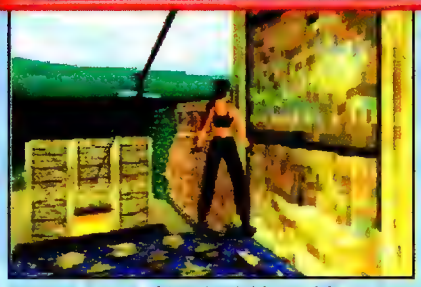
SEGA™ PC

TOMB RAIDER II

Laras kleine Geheimnisse

Du hast alle Levels vollständig erkundet. Ganz und gar und total. Denkst Du. Aber hast Du Dich auch in Laras Luxusbude und dem weitläufigen Garten umgesehen? Auch der Trainingslevel dort birgt etliche Geheimgänge und Gags!

Über den Wolken...



Postiere Lara wie hier abgebildet auf dem Turm mit der Seilbahn und springe zweimal nach oben

Laß Lara den Turm hinaufklettern, stelle sie an die rechte vordere Kante, und springe einfach zweimal gerade nach oben. Wenn Lara richtig plaziert ist, springt sie auf die Turmspitze hinauf. Wenn es nicht klappt, mußt Du sie ein wenig nach links oder rechts drehen, um nach oben zu gelangen.

Lara im Höhenrausch – die Hausherrin kann sogar einen Teil des Hausdaches erklimmen!

Vom Turm kann Lara auf die Mauer springen und auf ihr entlanglaufen. So erreichst Du unter anderem einen Teil des Hausdaches. **Unter der Glaskuppel verbirgt sich das Schwimmbad.** Du kannst das Glas aber nicht durchbrechen – hier wäre eine Stampfattacke à la Super Mario nicht schlecht!

Sport, Natur und eine Sackgasse: Vom Bereich außerhalb der Mauer führt kein Weg zurück

Wenn Lara auf der Mauer weiter entlangläuft, erreicht sie das Hauptportal. Lasse Lara dort am Rand der Mauer in den Außenbereich herab. **Leider gibt es dort nicht besonders viel zu entdecken – auch keinen Rückweg.** Du mußt das Spiel abbrechen, um diesen Abschnitt zu verlassen!

Move it

Elegant von Fuß bis Kopf: So sieht es aus, wenn Lady Croft ihren Handstand ausführt

Daß Lara weit mehr kann als klettern und springen, ist allgemein bekannt. Doch kennst Du auch ihren Handstand und ihren eleganten Hechtsprung? Wenn nicht, wird's höchste Zeit, es auszuprobieren:

Für den Handstand muß sich Lara an einer Kiste oder ähnlichem hochziehen. Halte dabei die Richtungstaste nach oben und die Gehen-Taste gedrückt. Laras anschließende Animation entschädigt Dich für die Fingerakrobatik. Selbstverständlich funktioniert der Move auch im normalen Spiel!

Flachköpper: Laras Hechtsprung ist ihre schönste Art, in Wasserbecken einzutauchen

Auch den Hechtsprung kann Lara außerhalb ihres Trainingsgeländes ausführen. Dieser Move ist ebenfalls ganz einfach auszuführen:

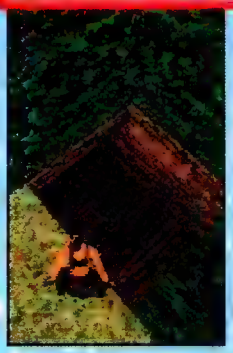
Laufe ein Stück und springe vom Boden ab. Halte die Gehen-Taste gedrückt, und Lara breitet die Arme zum Hechtsprung aus. Kaum etwas wirkt gekonnter, als wenn Lara in dieser Animation von einer hohen Klippe ins Wasser springt. Ganz und gar nicht elegant wirkt dieser Move, wenn Lara ihn über festem Boden ausführt und somit ihre Energieleiste entleert!

Ätsch, eingesperrt!

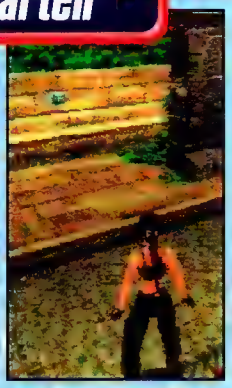
Willst Du den allgegenwärtigen Butler loswerden, sperre ihn doch einfach im Kühlraum ein!

Laras Butler mit dem Teetablett entwickelt sich zu einer wahren Nervensäge. Ständig läuft er unserer trainingsbewußten Heldin hinterher. Und klappert dabei auch noch lautstark mit dem Geschirr – grausam! Um den Burschen loszuwerden, mußt Du folgendes machen: Öffne in der Küche des Hauses (im Erdgeschoß) die Tür des Kühlraums. Laß Lara hineingehen und warten, bis ihr Butler den Kühlraum betritt. Laufe dann schnell an ihm vorbei und verschließe die Tür von außen!

Irrer Irrgarten



Im Gartenlabyrinth stößt Lara auf einen Gang im Boden...



...welcher zu der hier gezeigten Lichtung mit einem Schalter führt...

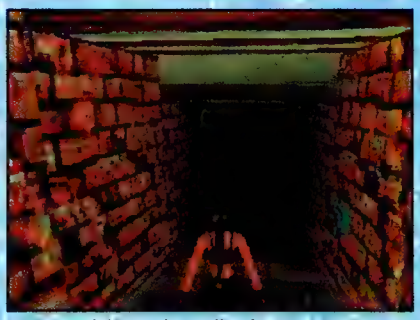
...der kurzzeitig eine Tür im Haus öffnet

Auf Laras Anwesen befindet sich ein aus großen Büschen und Mauern gestalteter Irrgarten, der ebenfalls mit einem Geheimnis aufwartet. **Halte Dich einfach, sobald Du das Labyrinth betrittst, solange links, bis rechts gegenüber einer Mauer eine Öffnung im Boden auftaucht.**

Folge dem unterirdischen Pfad bis zu einer Lichtung, auf der Du sechs der nützlichen Fackeln und dazu noch einen Schalter findest. **Der Schalter öffnet im Erdgeschoß des Hauses eine bis dahin bombensicher verschlossene Tür. Sie gibt einen Korridor zum Keller frei.**

Das Dumme daran ist, daß diese Tür nach kurzer Zeit wieder zufällt. Darum mußt du schnell sein, um noch durchzukommen. Hierzu ist es wichtig, daß Lara, immer wenn sie eine gerade Strecke vor sich hat, nach vorne springt, anstatt zu laufen. So geht es nämlich ein gutes Stück schneller.

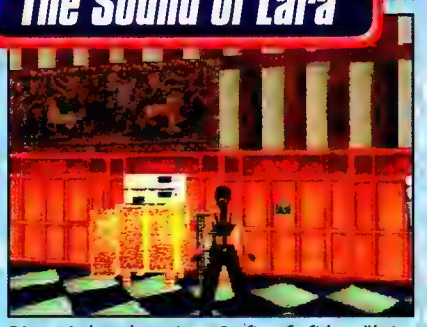
Hinter der Tür befindet sich ein Schalter, durch den sie dauerhaft geöffnet bleibt. Der dahinterliegende Keller ist stockfinster, daher solltest Du die Fackeln parat halten. **Wenn sich Lara zwischen den Truhen umschaut, kann sie sogar ein Artefakt aus bereits vergangenen Abenteuern entdecken!**



Ein Gang führt in den Keller des Anwesens...

...wo Lara sogar auf Altbekanntes stößt

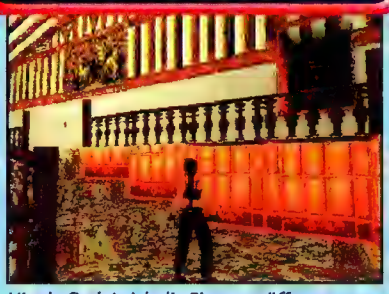
The Sound of Lara



Dieser Anlage kann Lara Croft auf oft bewährte Weise stimmungsvolle Musik entlocken

Die Musikanlage im Haus kannst Du mit Hilfe des rechten Schalters in Betrieb setzen. Zu klassischen Klängen trainiert es sich noch einmal so gut!

Ein Dach mit Boden



Hier befindet sich die Eingangsöffnung zum stockdunklen Dachboden...

Der Eingang zum Dachboden geht von der Galerie im ersten Stock ab. Auch hier braucht Lara die Fackeln aus dem Gartenlabyrinth.

...wo es allerdings nicht viel zu entdecken gibt

Notausgang

Von der Küche führt eine Tür direkt zur Trainingsanlage

Um nicht ständig überflüssige Umwege übers gesamte Gelände machen zu müssen, sollte Lara die Tür in der Küche des Hauses öffnen. **Laufe einfach auf die Tür zu, und sie bleibt für den Rest Deines Level-Besuchs offen stehen.** So lassen sich viele Wege abkürzen.

Frei ab 18

Laras Waffenkammer kannst Du (noch) nicht betreten

Vor dieser Tür in Laras Schlafzimmer sind schon viele Spieler vergeblich gestanden. **Egal, was man auch probiert, im Trainingsabschnitt des Spiels läßt sich diese Tür nicht öffnen.** Erst im 18. Level, wenn Lara ihr Haus verteidigen muß, besitzt Du den Schlüssel, um hier hineinzukommen. Aber das ist eine andere Geschichte... (siehe SCREENFUN 4/98).

Im 18. und letzten Level von „Tomb Raider II" muß Lara ihr Hausrecht massiv verteidigen!

Text: Michael Martin

Speed

Wreckin´ Crew

Gebt alle Cheats im Options-Untermenü „MOGEL-CODES“ ein.

Cheats

Neue Charaktere und alle Levels verfügbar:
GIMMEALL

Die Autos verwandeln sich in Karts:
KARTSON

Normaler Modus, Karts werden wieder zu Autos:
KARTSOFF

Standardeinstellungen werden wiederhergestellt:
RESETALL

Rekorde löschen:
RESETLAP

Alle Padlock-Schlüssel:
KEYFOUND

Alle Schlüssel werden entfernt:
RESETKEY

Es werden keine Videos abgespielt:
RESETFMV

Alle Videos werden gezeigt:
CINEMAON

Im Optionsmenü findet Ihr den Menüpunkt „MOGEL-CODES“

*Gebt Ihr dort zum Beispiel den Supercheat **GIMMEALL** ein...*

...bekommt Ihr die neuen Fahrer BIZLEY...

...und den (dem Kultstreifen „Pulp Fiction“ entliehenen) THE GIMP dazu

Die normalen Rennstrecken...

...können jetzt zusätzlich gespiegelt und in der Nacht befahren werden

Hier seht Ihr BIZLEY auf seinen nächtlichen Runden durchs gespiegelte Sydney

***KARTSON:** Ab jetzt fahrt Ihr Go-Karts!*

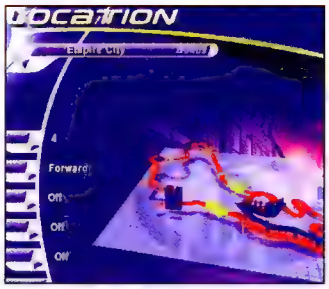
Need for Speed III: Hot Pursuit

Gebt die Codes an einer beliebigen Stelle im Menü des Spiels ein.

Cheats

Bonus Strecke „Empire City“:
empire
Bonus Auto „El Nino“:
elnino
Bonus Auto „Mercedes CLK GTR“:
merc
Bonus Auto „Jaguar XJR-15“:
jag
Alle weiteren Autos freischalten:
allcars
Mazda Miata:
go01
Toyota Landcruiser:
go02
Cargo Truck:
go03
BMW 5 Series:
go04
71 Plymouth Cuda:
go05
Ford Pickup:
go06
Jeep Cherokee:
go07
Ford Fullsize Van:
go08
65 Mustang:
go09
66 Chevy Pickup:
go10
Range Rover:
go11
Schulbus:
go12
Caprice Classic Taxi:
go13
Chevy Cargo Van:
go14
Volvo Station Wagon:
go15
Sedan:
go16
Crown Victoria Cop Car:
go17
Mitsubishi Eclipse Cop Car:
go18
Grand Am Cop Car:
go19
Range Rover Cop Car:
go20

„NFS III“ glänzt – wie die Vorgänger – mit den edelsten Karossen der Welt



***empire:** Wenn Ihr die vertrackte Bonusstrecke „Empire City“...*

***elnino:** ...mit dem „El Nino“-Raser...*

...knacken wollt, dann schnallt Euch gut an – bei der erreichbaren Höchstgeschwindigkeit werden Kurven sehr eng!

***merc:** Auch ein getunter Mercedes gehört zu den Bonusautos*

***allcars:** Jetzt könnt Ihr selbst die Polizeifahrzeuge mißbrauchen!*

***go12:** Alle wollen schnell zur Schule*

„MAX 2": Bei diesem Gegner gibt es kein Pardon!

Strategie

MAX 2

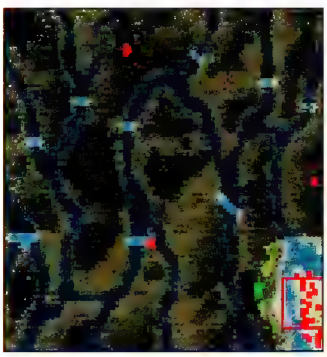
Gebt alle Cheats während eines laufenden Spiels ein. Aber Vorsicht: Die Cheats funktionieren nicht im Feldzug, solltet Ihr sie doch eingeben, werden alle Eure Einheiten zerstört!

Cheats

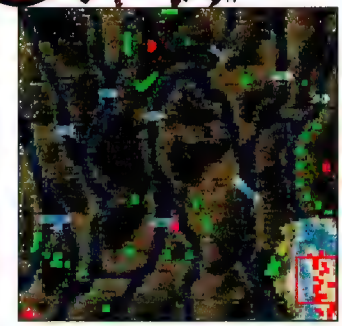
Alle gegnerischen Einheiten und Tiere werden auf der Karte und im Spielfeld sichtbar:
[maxspy]

Die ausgewählten Einheiten bekommen maximale Werte:
[maxsuper]

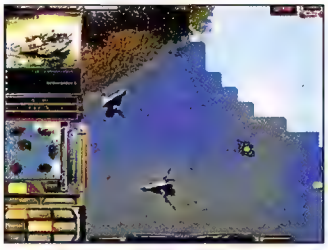
Oh-ooo, da hat wohl jemand die Cheats im Feldzug eingegeben – hätte er besser nicht tun sollen, die Strafe folgt sogleich



***[maxspy]:** Auf der kargen Karte...*



...werden alle Einheiten sichtbar...



...und im normalen Spielfeld erkennt Ihr jetzt alle sonst verborgenen Tiere

***[maxsuper]:** Die „Angriffskanone 5"...*

...wird hier maximal aufgerüstet

Rage of Mages

Drückt während des laufenden Spiels [RETURN], die Texteingabe wird aktiviert. Gebt dann **#Chicken** ein, um die Cheats freizuschalten. Nun stehen Euch folgende Codes zur Verfügung:

Cheats

Unverwundbarkeit:
#modify self +god

Ein Goldstück:
#create gold

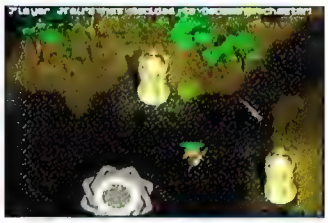
Gegner beseitigen:
#kill all

Alle Säcke, die sich im Level befinden, werden aufgesammelt:
#pickup all

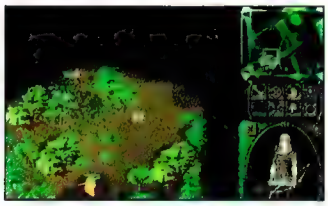
Die gesamte Karte wird sichtbar:
#show map

Ein Nebelschleier wird über die Karte gelegt:
#hide map

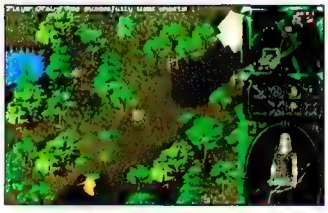
Zeigt das Gespräch x (statt x irgendeine Zahl eingeben), das man mit einer Person oder Kreatur im laufenden Level führte, an:
#event x



***#Chicken:** Schaltet den Cheatmodus frei*

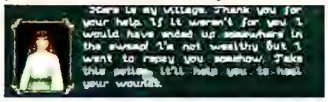


***#show map:** Freie Sicht für...*



...Euren Helden, der sich auch noch über die aufgedeckte Karte rechts oben freut

***#pickup all:** Alle Säcke aus dem Level gehören Euch, das Inventar füllt sich*



***#event x:** Falls Ihr wichtige Informationen vergessen habt, lest sie einfach nach*

Return Fire 2

Um die Cheats eingeben zu können, startet Ihr ein neues Spiel und öffnet die Kommando-Konsole mit der **[´]**-Taste (links neben **[Backspace]**). Dort funktionieren die folgenden Cheats:

Cheats

Unsterblich:
god!

Unendlich viel Munition:
ammo!

Unendlicher Treibstoff:
fuel!

Kanonentürme abschalten:
guns!

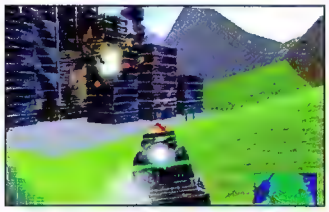
Sams abschalten:
sams!

Raketentürme abschalten:
turrets!

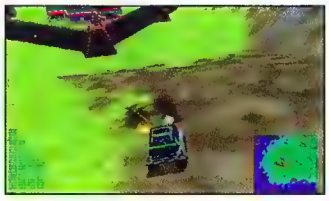
Unendlich viele Fahrzeuge:
vehicles!

Flugzeugträger ist unzerstörbar:
carrier!

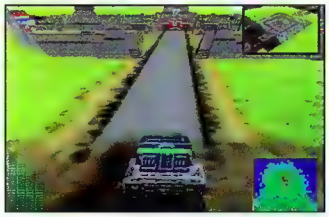
Die Cheats gebt Ihr in der Konsole ein



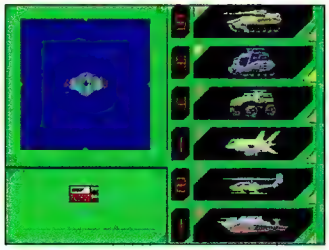
***ammo!:** Mit unendlich viel Munition könnt Ihr die ganze Gegend plätten*



Noch hagelt es Raketen-Salven...



***turrets!:** ...höchste Zeit, die Raketentürme abzuschalten und tief Luft zu holen*



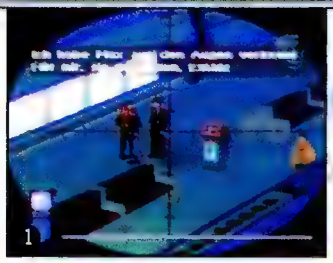
***vehicles!:** Die Anzahl Eurer Einsatzfahrzeuge bleibt immer gleich*

Text: Andreas von Lepel

MISSION: IMPOSSIBLE TEIL 3

In den letzten beiden Levels versucht nicht nur Ethan Hunt das Unmögliche. Dieser höchste Schwierigkeitsgrad wird auch Dein Durchhaltevermögen und Deine Geschicklichkeit aufs Äußerste fordern!

Mission: Im Bahnhof



Deine Aufgabe ist es, Ethan vor den heimtückischen Killern zu schützen

Zoome nah an Dein Ziel heran, um es besser erfassen zu können

Level 4: Der Maulwurf

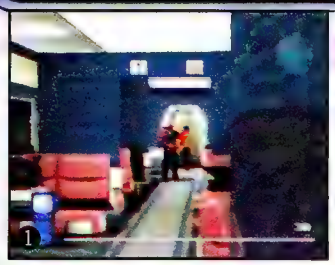
Ethan steckt zu Beginn dieser Mission ganz schön im Schlamassel, denn er hat Max aus den Augen verloren und Killer setzen ihm nach ①.

Visiere unbedingt die zwei Typen in Schwarz an, die hinter Ethan herlaufen. In den folgenden Minuten ist es an Dir, den Top-Agenten zu beschützen. Überwache dafür mit dem Zielfernrohr die nähere Umgebung und achte auf verdächtige Personen, die hektisch umherlaufen und ihre Waffen ziehen ②. Verwechsele die Killer nicht mit harmlosen Passanten, die nur mal eben in die Tasche greifen!

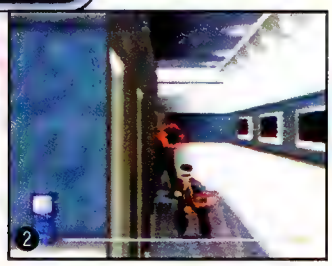
Mittels der Ⓑ-Taste kannst Du zwischen den beiden Schußpositionen umschalten, falls Du Ethan aufgrund der vielen Objekte einmal aus den Augen verlieren solltest. Versuche, ihn möglichst schnell wiederzufinden!

Wenn Ethan am Ende der Mission den Aufenthaltsort von Max erfahren hat, betritt er endlich den Zug.

Mission: Im Zug

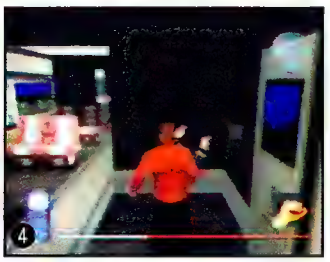


Die Schurken tauchen stets an den gleichen Stellen wieder auf



Gut gezielt ist halb gewonnen – manche Treffer bringen sofort Erfolg

Verriegele an diesem Schaltkasten sämtliche Ausgänge des Zuges



Betäube den ahnungslosen Schaffner und nimm seine Identität an

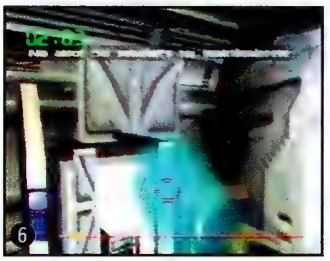
In cooler James-Bond-Manier mußt Du Dich durch den Zug bis zu Max durchkämpfen. Im ersten Teil des Levels warten die Schurken hinter den Sitzen der Großraumwagen. Alle Bösewichter besitzen jedoch stets dasselbe Verhaltensmuster und tauchen bei einem späteren Versuch von Dir an denselben Stellen auf. Daher kannst Du Dich sehr gut auf sie einstellen und schon freudig auf den entsprechenden Punkt zielen, bevor der Schurke aus seiner Deckung herausspringt ①.

In den Abteilwagen mußt Du Dich auf die gleiche, vorsichtige Art vorwärtsbewegen. Ziele, um wertvolle Munition zu sparen, auf den oberen Körperbereich, da hier die Gegner am meisten Schaden erleiden ②. In einem der Abteile triffst Du schließlich Candice, die Dir ein paar nützliche Sachen übergibt.

Vor der Tür zum nächsten Waggon mußt Du an einem Schaltkasten die Ausgänge blockieren ③. Betrete den Waggon und schlage den Zugbegleiter vor der nächsten Tür k. o. ④. Nimm seine Identität an und gehe in den nächsten Abschnitt, in dem sich Max aufhält. Hinter dessen Abteil befindet sich eine Wache ⑤, bei der Du Deine Tarnung lüftest (sprich: Waffe ziehen und einen gezielten Schuß abgeben). Laufe dann zu Max und schalte sie ebenfalls aus, damit sie den Zug nicht in die Luft sprengen kann. Von ihr erhältst Du die NOC-Liste zurück. Erledige dann den Rest ihrer Garde.

Im nächsten Waggon, dem Speisewagen, scheint alles normal zu sein.

Enttarne Dich erst hinter Max' Abteil und schalte die Wache aus



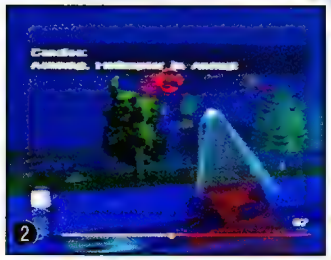
Die Scharniere des Tresors knackst Du mit Hilfe des flüssigen Stickstoffs

Erledige jedoch alle drei Personen, da sie sich später als feindliche Agenten entpuppen. Schließlich stehst Du Phelps gegenüber, der sich dann auch gleich als der verräterische Maulwurf entpuppt.

Betrete anschließend den letzten Wagen und kümmere Dich um die verbleibenden Schurken. Zerstöre am Ende des Wagens mit dem flüssigen Stickstoff die Scharniere des Tresors ⑥. Im Innern findest Du ein Gerät, in das Du den Funkdetonator einsetzen mußt. Damit vereitelst Du Max' Ersatzplan, den Zug doch noch zu sprengen.

Mission: Auf dem Zugdach

Die Gegner feuern erst im Liegen – so bleibt viel Zeit zum Anvisieren



Die Hubschrauber holst Du mit dem Mini-Granatwerfer vom Himmel

Feuere nicht nur auf den Schützen, sondern auch auf den Fahrer

Das Ziel dieser Mission ist klar definiert: Fange Phelps ab! Das ist jedoch leichter gesagt als getan. Anfangs ist es einfach – aus den Dachluken des Zuges klettern Schurken heraus, die leicht zu besiegen sind. Sie legen sich, nachdem sie sich zunächst aufgerichtet haben, auf das Dach. So bleibt Dir genügend Zeit, einen gezielten Schuß abzugeben ①. Taste Dich stets langsam vorwärts und schalte die Gegner der Reihe nach aus.

Springst Du aber auf einen neuen Waggon, erscheinen nach kurzer Zeit ein oder zwei Hubschrauber ②, die Du mit dem Mini-Raketenwerfer (liegt auf dem zweiten Wagen) vom Himmel holst. Warte stets zu Beginn eines jeden Waggons auf den Heli, um Dich nicht gleichzeitig um Schurken und Hubschrauber kümmern zu müssen.

Den Autos, aus denen auf Dich geschossen wird, kannst Du entweder mit dem Mini-Raketenwerfer begegnen oder die Insassen mittels gezielter Pistolenschüsse ausschalten. Kümmere Dich dabei aber auch um den Fahrer ③! Im letzten Teil des Abschnittes fährt der Zug im Tunnel und es greift Dich ein Hubschrauber an (eine der dramatischsten Szenen des Kinofilms). Bleibe cool und putze den Flieger vom Himmel... oder von der Tunneldecke.

Mission: Der U-Boot-Hafen

Umrunde das Hafenbecken, um den AF-Scrambler zu holen

Erlege die Wache bei den Containern und halte Dich dann rechts

Laufe zunächst einmal um die Hafenanlage herum ①, um Dir von einem Kistenstapel den AF-Scrambler zu besorgen. Schalte auf Deinem Weg die Soldaten mit möglichst gut gezielten Schüssen aus, da Munition in diesem Level echte Mangelware ist.

Laufe anschließend geradeaus zurück bis zur nächsten Wache und biege dann nach rechts, um vor den Containern die Mine aufzunehmen ②.

Laufe hinter den Containern entlang zum nächsten roten Punkt auf Deinem Radar. Achte auf die Scheinwerferkegel: Wenn sie Dich berühren, lösen sie Alarm aus und hetzen Wachen auf Dich.

Hast Du den Sprengstoff aufgenommen, laufe geradeaus und dann links um den letzten Container ③. Der Soldat, der dort wacht, gibt nach seinem Ableben den Funkdetonator frei.

Laufe nun zum Startpunkt zurück, um Clutter die Sachen zu übergeben. Laufe zurück, aber diesmal links entlang, bis Du wieder bei dem Gebäude (Pumpenhaus) bist, in dem Du in der zweiten Mission die Minen gefunden hattest. An der Rückwand des Hauses liegt der Gas-Injektor. Sollten Dich Wachen angreifen, ignoriere sie und renne stattdessen zum Eingang des Hauses. Drinnen kannst Du die Wache bereits durch die Glasscheibe hindurch ausschalten ④. Unten angekommen, verrät Dir die Texteinblendung, wo Du den Sprengstoff ablegen mußt.

Beim Schreibtisch findest Du anschließend die Drahtschere, die Du, nach Verlassen des Pumpenhauses, Dowey übergibst. Er wartet auf Dich, wenn Du links um das Haus herumläufst. Betätige nun den Detonator, um das Pumpenhaus zu sabotieren. Bevor Du zum Komm-Gebäude läufst, solltest Du im Wachhaus (in der Mitte des Levels) die Nachtsichtbrille einsammeln ⑤. Hierzu schickst Du die Soldaten mittels des Gas-Injektors, welchen Du vor der Tür einsetzt, in das Reich der Träume.

Laufe zum Komm-Gebäude (grüner Radarpunkt) und klettere über die Kisten aufs Dach ⑥. Erledige mit Clutter und Dowey die Wachen. Nachdem die beiden auf den ersten LKW gesprungen sind, hechtest Du auf den zweiten, um diesen Abschnitt zu verlassen.

Level 5: Der Eissturm

Schalte die Wache links hinter dem zweiten Container aus

Im Pumpenhaus kannst Du direkt durch die Glasscheibe schießen

Die gut bewachte Nachtsichtbrille findest Du im verschneiten Wachhaus

Mit Hilfe der Kisten kommst Du auf das Dach des Komm-Gebäudes

Mission: Im Tunnel

An allen Verankerungen muß Sprengstoff angebracht werden

Gehe (nicht springen) von den Plattformen auf die vorbeifahrenden LKW

Ducke Dich oder springe hoch, um den Hindernissen auszuweichen

Der Ritt auf dem LKW ist bald zu Ende. Weiche den Querstreben durch Springen aus und springe auf die Plattform, sobald diese rechts auftaucht. Hier findest Du nicht nur eine Wache, sondern auch den benötigten Sprengstoff.

Bringe das Dynamit an den seitlichen Stahlträgern ①, der Verankerung, an. Jetzt gehst Du durch die Tür auf die andere Seite der Plattform und läufst (auf keinen Fall springen!) auf einen der vorbeifahrenden Trucks ②.

Die etwas nervigen LKW-Fahrten wiederholen sich noch dreimal, jeweils mit Stahlträgern, die mit Sprengstoff zu versehen sind. Auf dem LKW mußt Du Dich nun auch ab und zu ducken anstatt hochzuspringen, um den Hindernissen auszuweichen ③. Fürs Weiterkommen halte Dich an eine nützliche Grundsatzregel – je früher Du auf die Plattformen springst, desto weniger Wachen attackieren Dich.

MISSION: IMPOSSIBLE TEIL 3

Mission: Die Inlandbasis

Die zwei Hütten beherbergen insgesamt drei Gegenstände

Von Clutter erhältst Du die verschiedensten Sorten Sprengstoff

Dowey überwacht unauffällig mittels seines Zielfernrohrs die Gegend

In der Mitte des Generatorplatzes ist das Dynamit abzulegen

Der bereits bekannte Leitungsschalterkasten ist Dein nächstes Ziel

Nur mit einer neuen Identität kommst Du an dieser Wache vorbei

Stelle Dich zu den beiden Herren, um die Kofferübergabe einzuleiten

Autsch! Der Koffer war präpariert, auch der Jeep-Fahrer ist gleich dran

Laufe durch das Loch im Zaun bis Du auf eine niedrige Mauer triffst. Gehe nach rechts bis zu ihrer Öffnung, betrete die zwei Hütten ① und sammle drei Gegenstände ein. Verlasse den Bereich, wende Dich etwas nach links und laufe geradeaus. Hinter einem Kistenstapel ist ein Loch im Zaun, durch das Du hindurch mußt. Klettere links den Stapel nach oben, um den Fluß zu überqueren. Vom nächsten Stapel Boxen gelangst Du auf das Dach eines Gebäudes. Erledige von dort aus die zwei herumstehenden Wachen. Springe vom Dach zur Vorderseite des Gebäudes hinunter und laufe zum grünen Radarpunkt. Dort erhältst Du von Clutter diverse Sorten Sprengstoff ②.

Durch Wechseln der Waffen auf das Präzisions-Gewehr mit Zielfernrohr übernimmst Du Doweys Part der Mission. Er hat sich verschanzt und überblickt das Gelände mittels des Scharfschützengewehres ③. Schalte mit ihm die beiden Soldaten aus.

Als Ethan Hunt mußt Du nun rechts von dem eben beschriebenen Gebäude durch ein weiteres Loch im Zaun gehen. Klettere auf das Dach und gehe den Weg über den Fluß zurück. Laufe rechts an der Mauer entlang und ignoriere die Wachen. So gelangst Du zu dem Bereich mit dem Generator, dessen Wachen von Dowey ausgeschaltet wurden. Soldaten, die Dich verfolgt haben sollten, kannst Du als Dowey erledigen. In der Mitte des Generator-Platzes ist dann der Sprengstoff abzulegen ④.

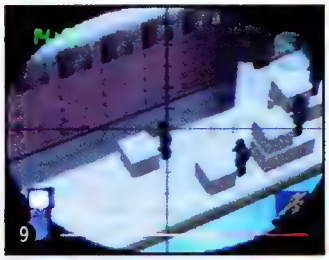
Laufe nun zu dem Leitungsschalter-Kasten, den Du bereits aus der ersten Mission kennst. Anhand des gefundenen Schalt-Diagramms (lesen) kannst Du nun den roten Bereich per Plastiksprengstoff sabotieren ⑤. Lasse dazu Dowey auf den Sprengstoff schießen.

Ab jetzt sitzt Dir ein großzügig bemessenes Zeitlimit von 20 Minuten im Nacken. Laufe zu der Hütte, in der Du in der allerersten Mission zum ersten Mal den Gesichtsimitator eingesetzt hast.

Erledige den Buchhalter und wende wieder einmal den Imitator an. Stecke die Waffe weg und sammle die Zugangskarte ein. Verlasse das Haus und laufe rechts zu einem Loch im Zaun.

Überquere jetzt den Fluß und klettere wieder über das Gebäude. Betrete es und unterhalte Dich mit dem Wachoffizier ⑥. Die Identitätsnummer entnimmst Du der Karte, die Du am Anfang der Mission in einem der Häuser gefunden hast. Gehe in den nächsten Raum und öffne die dortige Tür mittels der Zugangskarte. Nehme den Aktenkoffer an Dich und verlasse das Gebäude. Laufe zu Clutter, der Dich am selben Treffpunkt wie vorhin erwartet. Laufe rechts am Heli-Landeplatz vorbei zu einem Gebäude und stelle Dich zu den beiden Typen ⑦. Nach der Kofferübergabe wähle die Uzi an. Wechsle dann zu Dowey, der wieder einmal ein paar Wachen ausschalten muß.

In der folgenden Sequenz siehst Du den Hubschrauber explodieren und den



Dowey sorgt für einen gefahrlosen Weg zum Kanonenboot

Verkäufer in einem Jeep davonfahren ⑧. Das geht natürlich nicht, halte ihn mit der Uzi auf! Verlasse zu diesem Zweck das Gebäude und visiere den Jeep sofort mittels des enormen Uzi-Zooms an.

Gehe dann wieder ins Haus und wechsle zu Dowey. Schalte mit ihm die Wachen aus, die vor dem Kanonenboot warten ⑨. Verlasse als Ethan Hunt das Gebäude durch die Hintertür und betrete das wartende Kanonenboot.

Mission: Das Kanonenboot

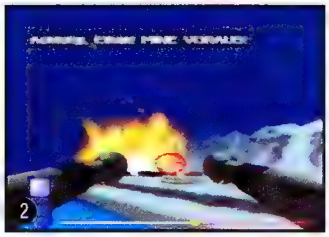
Die Flucht mit dem Kanonenboot erweist sich als äußerst schwierig, da von beiden Seiten des Ufers auf Dich geschossen wird. Schalte daher mit der Bordkanone so ziemlich jedes Gebäude und jeden Geschützturm aus ①. Dabei mußt Du nicht nur gut zielen, sondern auch abwägen, welche Gebäude Dich sogar schützen. Eine Hütte, hinter der ein Geschützturm steht, solltest Du verschonen, denn die Hütte gibt Dir Deckung.

Achte zudem auf Minen ②, die im Fluß treiben. Nach einiger Zeit siehst Du vor Dir ein Boot, welches Du ebenfalls in seine Einzelteile zerlegen mußt. Wichtiger sind jedoch die Objekte am Ufer, da sie Dir mehr Schaden zufügen.

Danach taucht links die Mauer einer weiteren Verteidigungsanlage auf. Feuere, bis sie zerstört ist.

Am Ende der Mission siehst Du die Gasfabrik. Auch hier mußt Du die Begrenzungsmauer durch Dauerfeuer plätten.

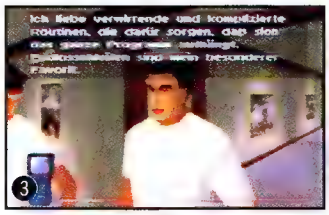
Feuere auf so ziemlich alles, was sich am Ufer befindet...



...doch achte natürlich auch auf Minen und feindliche Boote

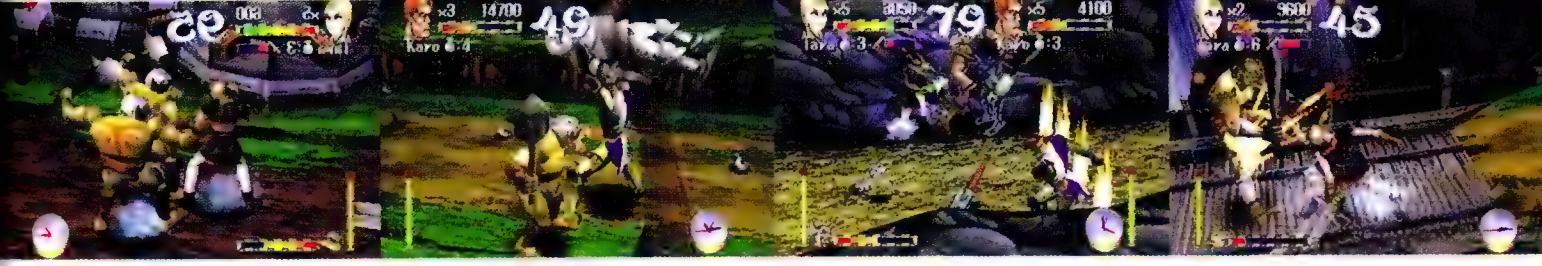
Ohne Frage wirst Du für diese Mission zahlreiche Versuche benötigen, bis Du den Abspann zu Gesicht bekommst. Doch schließlich spielst Du im Schwierigkeitsgrad „Impossible"! Du hast hier also zu beweisen, daß nichts unmöglich ist! Also nicht entmutigen lassen: Ran ans Werk und einfach noch einmal probieren... und noch einmal...

Nach getaner Arbeit kannst Du Dich dann als Belohnung mit den Programmierern des Spiels unterhalten ③.



Geschafft: Nach erfolgreichem Spiel plauderst Du mit den abgedrehten Entwicklern von „Mission: Impossible"

Text: Frank Glaser, Michael Martin



Versteckte Arcade Games als Geschicklichkeitstraining

Special Moves und versteckte Combo Moves für jeden Charakter

2-Spieler-Modus

Zusätzlich versteckte Bonus-Level

Magische Power-ups mit spektakulären Special Effects

3 wählbare Charaktere

25 Level in fünf riesigen Welten

Komplett in 3D gerendertes Action Adventure

Heiss ersehnt!

PlayStation

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

TOKA

ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

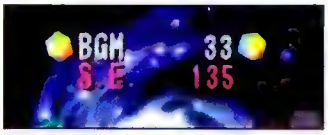
© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.

Jump & Run

Mischief Makers

Um alle Musikstücke und Soundeffekte anhören zu können, haltet Ihr beim „PRESS START"-Bildschirm die Tasten L+A+C◀+C▶+START gedrückt.

Gebt in diesem Bild den Cheat ein



In dem jetzt enttarnten Menü könnt Ihr verschiedene Musikstücke (BGM) und Soundeffekte (S.E.) anhören

Speed

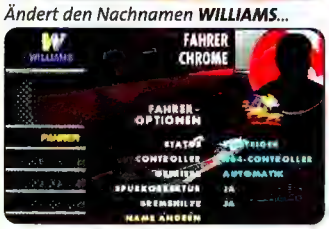
F1 World Grand Prix

Um den versteckten Fahrer „Silberschweif" freizuschalten, folgt Ihr einfach den bebilderten Anweisungen.

*Wählt zuerst das **SCHAURENNEN**...*

*...dann das **FAHRER**-Optionsmenü*

*Ändert den Nachnamen **WILLIAMS**...*



*...in den Cheat-Namen **CHROME** um*

Verlaßt das Menü und geht dann ganz zurück in den Startbildschirm

*Wenn Ihr nun in die **FAHRER**-Optionen zurückgeht, steht Euch der versteckte Fahrer **SILBERSCHWEIF** zur Verfügung*

Viel Spaß und auf zu neuen Rekorden!

Iggy's Reckin' Balls

Zuerst drückt Ihr im Titelbildschirm Z+R. Daraufhin erscheint ein Cheat-Eingabemenü. Hier könnt Ihr alle Codes eingeben. Pausiert Ihr das laufende Spiel, können dann die verschiedenen Cheat-Funktionen ein- und ausgeschaltet werden.

Cheats

Alle versteckten Charaktere:
HAPPYHEADS

Alle Welten freischalten:
THEUNIVERSE

Level-Select aktivieren (während des Spiels PAUSE drücken):
JUMPAROUND

Mix n' Match:
SWOPSHOP

Strichgrafiken:
ROLFHARRIS

Große Bälle:
TOOMUCHPIE

Kleine Bälle:
MICROBALLS

Dark-City-Mode (benutzt „Turok 2"-Lichteffekt):
2ROKTOO

Alle Oberflächen werden zu Eis:
ICEPRINCESS

Alle Oberflächen werden zu Schleim:
GOOEYGOOGOO

Nur noch Bomben als Extras:
BOMBERALL

Sudden-Death-Modus:
1HITWONDER

Schräge Ballphysik:
TOOMUCHFUN

Keine Power-Ups:
IMALLOUT

Durchgehende Turbo-Aktion:
NONSTOP

Nur noch Bomben statt Power-Ups:
NOGOODIE

Turbo-Roll wird doppelt so lang:
2TIMES

Alle blauen Projektile werden zu Power-Ups:
SHOOTSHOT

Explosion beim Sprung:
OHMY

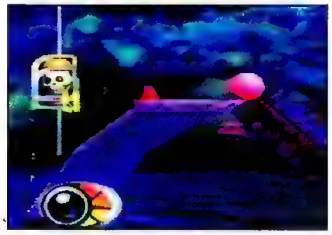
Volle Turbos:
GOBABY

Drückt in diesem Bild Z+R

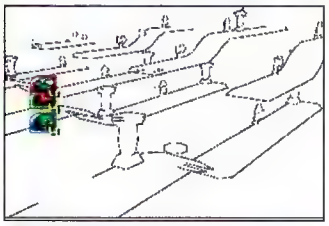
Gebt jetzt alle gewünschten Cheats ein

***HAPPYHEADS:** Das Teufelchen T'BASCO gehört zu den neuen Charakteren*

***THEUNIVERSE:** Schaltet alle Welten und dazu auch IGGY'S CHALLENGE frei!*

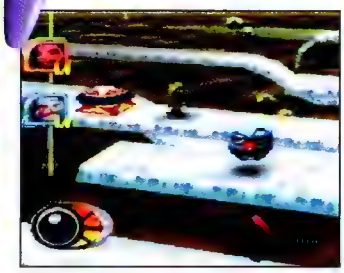


Hier seht Ihr den bisher verborgenen SKULLY im neuen Level TIKI WOODS

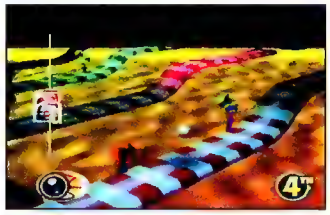


***ROLFHARRIS:** Diese Strickgrafik ist zwar gewöhnungsbedürftig, hat aber unbestreitbar einen eigenen Reiz*

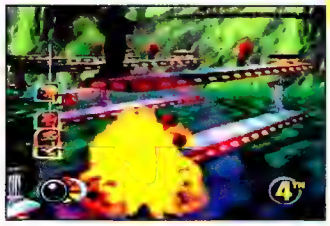
***JUMPAROUND:** Aktiviert Ihr während eines Spiels die PAUSE, so könnt Ihr über GOTO und die Zahl in alle Levels springen!*



***ICEPRINCESS:** Die Oberflächen aller Streckenelemente werden sehr rutschig*

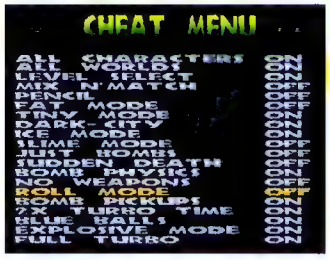


***MICROBALLS:** Schrumpfen die Bälle, dann hat sich's schnell ausgespielt*



***OHMY:** Sprünge werden mit einem kräftigen Feuer unterm Hintern quittiert*

Unterbrecht Ihr ein laufendes Spiel, findet Ihr im Pausen-Menü das bisher nicht zugängliche CHEAT MENU...



...in dem Ihr komfortabel alle Cheats an- und auch wieder abschalten könnt!

Iggy freut sich auf Multiplayer-Rennen!

NINTENDO 64

Sport

NFL Quarterback Club '98

Gebt die folgenden Codes im Cheat-Menü ein, um die dazu gehörende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Große, dünne Spieler:
BBMNTBL

Kleine, gestauchte Spieler:
JPNSMWR

Zeitlupen-Modus:
FRMBYFRM

Krabbelnde Spieler:
PBYBYMD

100 Yard-Pässe und Kick-Offs:
SPRBGRMS

Super-Spieler:
SPRTMMD

Acclaim- und Iguana-Teams:
STNTXTM

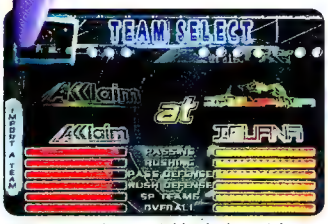
Electronic Mode (Die Spieler smurfen über das Spielfeld):
YLCTRCFB

BBMNTBL: *Ein Geräusch bestätigt die korrekte Eingabe des Cheatcodes...*

...der sich auch im Spiel stark auswirkt: Die Spieler wachsen und nehmen ab

JPNSMWR: *Diese Deformation geht in die andere Richtung – wurden die Spieler vom Trainer so zusammengestaucht?*

PBYBYMD: *Mal wieder Baby sein – mit dem Krabbelcheat für junge Väter*



STNTXTM: *Die Entwickler haben sich, wie in fast allen Acclaim-Titeln, auch in diesem Spiel wieder selbst verewigt*

YLCTRCFB: *Lauter kleine Jackos – die Spieler smurfen gekonnt übers Feld*

SNES

Mixed

Lemmings 2

Die Cheats sind im Titelbild versteckt, Ihr müßt nur mit der roten Hand an die richtigen Stellen klicken.

Wenn Ihr mit der Taste Ⓑ auf das „i"-Tüpfelchen von „Lemmings" klickt...

...erscheint eine Sprechblase mit „HI!"

Ab jetzt geben die kleinen Nagetierchen immer wieder Kommentare von sich

Links unter dem LOAD-Button...

...versteckt sich der Musik-Test. Mit Ⓑ schaltet Ihr durch die verschiedenen Titel

GAME BOY

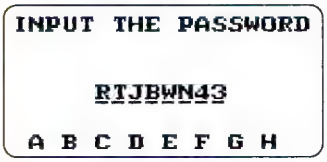
Jump & Run

Who Framed Roger Rabbit?

Passcodes

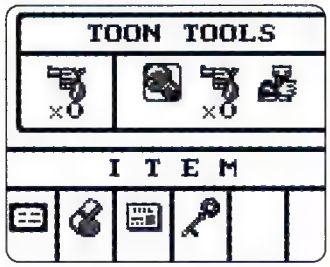
Level 2: **DLT3QYBY**	Level 5: **BGQTVKJP**
Level 3: **GPLDMSRC**	Level 6: **RTJBWN43**
Level 4: **MMCFGWXJ**	

Genau wie der Held aus dem Film könnt auch Ihr leicht schummeln



RTJBWN43: *Gebt Ihr diesen Code ein...*

...kommt Ihr in den 6. Level. Hier besitzt Ihr zwar eine Knarre...



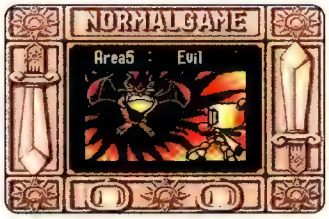
...doch die Munition müßt Ihr Euch erst noch irgendwo beschaffen!

Pocket Bomberman

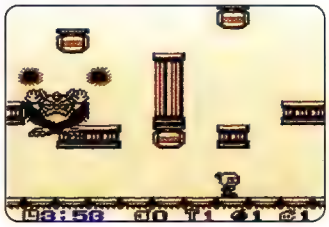
Passcodes

World: Forest	Level 4: **2850**
Level 1: **7693**	Level 5: **8146**
Level 2: **3905**	
Level 3: **2438**	**World: Cloud**
Level 4: **8261**	Level 1: **9156**
Level 5: **1893**	Level 2: **2715**
	Level 3: **4707**
World: Ocean	Level 4: **7046**
Level 1: **2805**	Level 5: **0687**
Level 2: **9271**	
Level 3: **1354**	**World: Evil**
Level 4: **4915**	Level 1: **3725**
Level 5: **8649**	Level 2: **0157**
	Level 3: **5826**
World: Wind	Level 4: **9587**
Level 1: **0238**	Level 5: **3752**
Level 2: **5943**	
Level 3: **6045**	

3752: *Der allerletzte Passcode...*



...schickt Bomberman ins Reich des Bösen, in die düstere 5. Welt



Mit seinen Bomben macht er dem Endgegner gewaltig zu schaffen

Text: Andreas von Lepel

SATURN

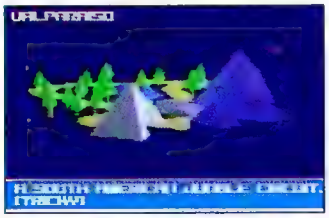
Bald gibt es eine neue Chance für „WipEout"-Piloten: Der N64-Release steht kurz bevor!

Speed

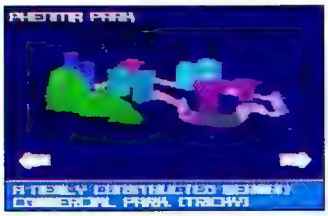
WipEout 2097

Um alle Strecken freizuschalten, geht Ihr im Hauptmenü auf die Option „**CLASS AND TRACK**", haltet die Tasten L+R+↓ gedrückt und betätigt Ⓧ Ⓧ Ⓨ Ⓨ Ⓩ Ⓩ

*Wählt für die neuen Strecken „**CLASS AND TRACK**" aus und gebt dann den Cheat ein*



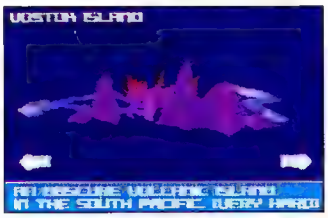
„Urlparaiso": ein feucht-heißes Rennen im südamerikanischen Dschungel



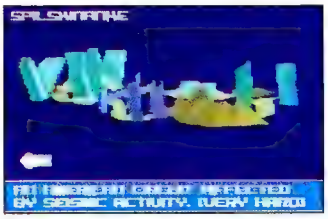
„Phenitia Park": Ihr rast durch einen neukonstruierten deutschen Industriepark

„Gare D'Europa": eine stillgelegte Untergrundbahn in Frankreich

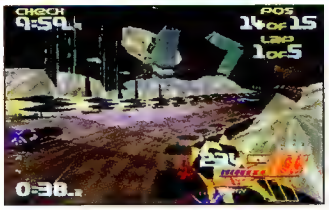
„Odessa Keys": Diese Strecke befindet sich hoch über dem Schwarzen Meer



„Vostok Island": Im Südpazifik flitzt Ihr über eine geheimnisvolle Vulkaninsel

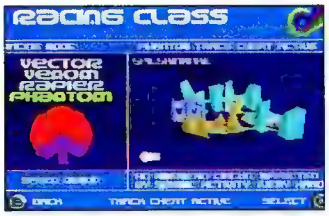


„Spilskinanke": eine von Erdbeben geschüttelte amerikanische Strecke...



...bei der Ihr neben den Gegnern auch genau auf die Umgebung achten solltet

Die geheime „PHANTOM"-Class-Liga schaltet Ihr frei, indem Ihr im Hauptmenü ebenfalls auf die Option „CLASS AND TRACK" geht, L+R+↓ gedrückt haltet und anschließend Ⓐ Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓒ betätigt.



Ab jetzt fahrt Ihr in der „PHANTOM"-Liga

Das Piranha-Team erhaltet Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü die Option „TEAM" anwählt, L+R+↓ gedrückt haltet und Ⓐ Ⓧ Ⓑ Ⓨ Ⓒ Ⓩ betätigt.

Wählt für das „PIRANHA"-Team die Option „TEAM" aus und gebt dann den Cheat ein

Der Piranha ist Euer, er ist extrem schnell und hat ein sehr gutes Schild

Alle weiteren Cheats aktiviert Ihr, indem Ihr während des Spiels L+R+↓ gedrückt haltet und die folgenden Tasten betätigt.

Cheats

Maschinengewehr:
Ⓧ Ⓧ

Unendlich viel Energie:
Ⓑ Ⓑ

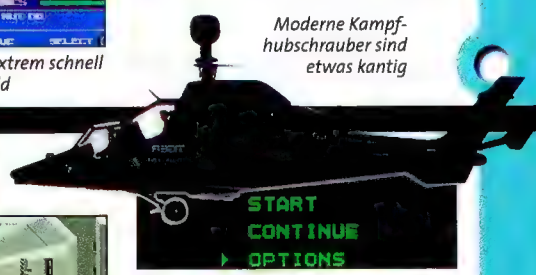
Unbegrenzt Zeit:
Ⓒ Ⓒ

Unendlich Munition:
Ⓐ Ⓐ

Drahtgitter-Modus:
Ⓩ Ⓩ

Der Drahtgitter-Modus erinnert an Videospiele vergangener Zeiten

Wenn Ihr die Zeit abschaltet und Euch das Maschinengewehr erschummelt, könnt Ihr Euch nach Belieben austoben



Moderne Kampfhubschrauber sind etwas kantig

MEGA DRIVE

3D-Shoot

Super Thunder Blade

Gebt die Level-Cheats aus dem Kasten im Titelbild ein. Nachdem einer davon erfolgreich eingegeben wurde, könnt Ihr Euch noch zusätzliche Leben beschaffen. Dazu müßt Ihr den Cursor auf die „**OPTIONS**" stellen und anschließend **START** drücken, während Ihr Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ gepreßt haltet. Zur Bestätigung seht Ihr statt einer Zahl unter dem Menüpunkt „**PLAYERS**" das Gesicht eines grinsenden Pandas!

Cheats

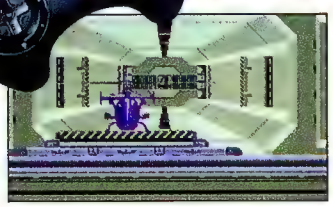
Level 2:
Ⓐ ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑ START

Level 3:
Ⓐ Ⓐ ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑ START

Level 4:
Ⓐ Ⓐ Ⓐ ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑ START

Gebt die Level-Cheats hier ein

Zwischen „START" und „OPTIONS" erscheint der Menüpunkt „CONTINUE"



Im vierten Level startet Ihr nachts...

...auf eine Mission, in der Ihr öfters mal – an querliegenden Riesenbalken kleben bleibend – einen verfrühten Tod erleidet

*Gegen zuviel Frust hilft dann nur noch der Cheat für Extraleben! Bewegt den Cursor auf den Menüpunkt „**OPTIONS**"...*

*...haltet Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ gedrückt und betätigt dann die **START**-Taste – ein kleiner Panda-Kopf grinst Euch Erfolg*

Unten im Bild seht Ihr die Extraleben, die Euch jetzt auf dem Flug begleiten!

Text: Andreas von Lepel

DIE SCHNELLSTEN AUTOS DER ERDE

IM SCHLAMM.

IM WASSER.

UND IM SCHNEE.

OFF-ROAD-RENNEN, OFF-ROAD-REGELN.

PlayStation

PC CD

www.accolade.com

ACCOLADE™

Test Drive 4x4 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accolade, Inc. ©1998 Accolade, Inc. Entwickelt von Accolade, Inc. Hummer® und der Kühlergrill-Design sind eingetragene Warenzeichen von AM General Corporation. © 1998 AM General Corp. Der Name Land Rover und das Logo sind Warenzeichen von Rover Group Limited und werden unter Lizenz verwendet. © Rover Group Limited 1998. Alle anderen Warenzeichen oder Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer und werden unter Lizenz verwendet. Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

ER...

...muß die Welt retten...

"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm dabei...

BODY HARVEST

ES...

...hat Appetit auf...
beide

DISTRIBUTED BY Acclaim

BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.

3D-LEXIKON

WAS KÖNNEN 3D-KARTEN?

Fragen über Fragen: Wozu eine 3D-Karte? Was muß sie können? Und was ist besser: Add-on- oder 2D-3D-Kombi-Karten? SCREENFUN antwortet.

3D in Aktion: Dieser Jäger aus „Janes´ WWII Fighters" fliegt durch Wolken, seine Kanonen spucken Feuer und Rauch. Diese Effekte und die Transparenz von Cockpit-Verglasung und Propeller beruhen auf Alpha-Blending-Effekten. Sehr gut zu erkennen ist die helle, Licht reflektierende Fläche neben dem Cockpit (Specular Highlights). Die Texturen sind natürlich gefiltert – an der Bemalung gut zu erkennen.

Das **Alpha Blending** wird in dieser Szene aus „Janes´ WWII Fighters" angewandt. Dabei werden Texturen transparent gemacht. Jeder Punkt der Textur bekommt einen Extra-Wert, der ihm sagt, wie stark der Hintergrund durchscheinen soll, zum Beispiel bei Wasserflächen. Auf diesem Bild sind Rauch und Propeller transparent.

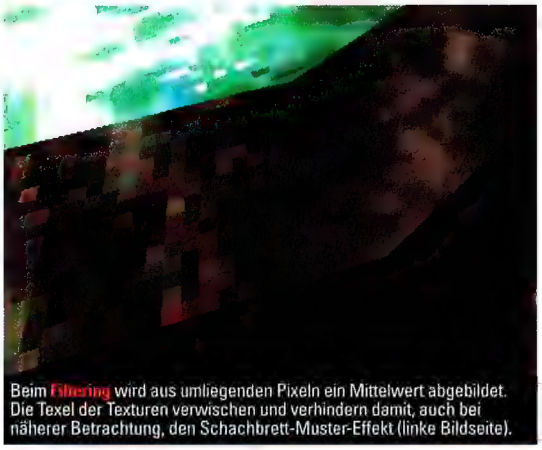
Hier kommt die **Color-Key-Transparenz** ins Spiel: Eine Farbe der Textur wird als transparent – also durchsichtig – definiert. Auf diese Weise kann man die ausgefranste Tragfläche ohne 3D-Modell, also mit weniger Rechenzeit darstellen.

Sie gehören heute zur Standard-Ausstattung eines Spiele-PC: Die 3D-Grafikbeschleuniger. Sehr schöne und schnelle Spielgrafik, die vor zwei Jahren noch teurer Luxus war, ist durch diese 3D-Chips heute selbstverständlich geworden. Zu verdanken haben wir dies findigen Chipherstellern, unter ihnen 3Dfx, ATI, nVidia, Matrox, s3 und natürlich Intel. Sinn dieser 3D-Chips ist es, den Hauptprozessor des Computers zu entlasten und sich ausschließlich um die Darstellung von 3D-Grafik zu kümmern.

Ganz unabhängig vom „großen" Prozessor sind die Chips jedoch nicht: Je schneller der Rechner, also das Motherboard und der Prozessor, desto flotter werden auch viele Grafikchips – besonders die 3Dfx-Chips. Eine Voodoo²-Karte arbeitet in einem Pentium 133 zum Beispiel nur wenig schneller als ein normaler Voodoo-Beschleuniger. Auf einem Pentium II sind die Unterschiede jedoch gigantisch.

Mit der neuen Chipgeneration wurden Add-On-Karten, also 3D-Karten, die zusätzlich zur Grafikkarte eingesteckt werden, fast überflüssig. Der „Riva TNT"-Chip von nVidia und der „Voodoo Banshee" von 3Dfx stecken viele 2D-Karten locker in die Tasche und bieten zudem einen tollen 3D-Teil. Der Geschwindigkeitssieger in Sachen 3D ist heute zwar immer noch die Voodoo², besonders im SLI-Modus (siehe Info), 2D-3D-Kombi-Karten liegen allerdings nur unmerklich unter dem Vorzeige-Produkt von 3Dfx.

Vor allem der Riva-TNT-Chip sorgt für bessere und hochauflösendere 3D-Grafik – einen schnellen 2D-Teil gibt es gratis dazu. Wirklich wichtig ist die AGP-Fähigkeit (siehe Info) der Karten. Während der Riva TNT AGP voll unterstützt, können 3Dfx-Chips bislang nur den schnelleren Bustakt des AGP-Slots nutzen – das Auslagern von Texturen oder anderen Daten in den Hauptspeicher des Rechners ist leider nicht möglich.



Beim **Filtering** wird aus umliegenden Pixeln ein Mittelwert abgebildet. Die Texel der Texturen verwischen und verhindern damit, auch bei näherer Betrachtung, den Schachbrett-Muster-Effekt (linke Bildseite).

Als die Voodoo² Karte auf den Markt kam, war das **Bump Mapping** in aller Munde. Mit dieser Option können Oberflächenstrukturen (rechte Bildhälfte) mit dynamischen Schatten auf eine Textur gelegt werden – ohne eigenes 3D-Modell. Den Helligkeitswerten der Pixel einer zweiten Textur werden einfach Höhenwerte zugeschrieben.

Was machen **Texturen**? Diese Bilder werden auf 3D-Modelle gelegt und erwecken ein realistisches Aussehen der Oberfläche. Der Panzerhälfte und dem Boden auf der rechten Seite des Bildes fehlen die Texturen.

Specular Highlights verleihen einem Objekt ein noch realistischeres Aussehen. Auf der rechten Seite des Bildes besitzt der Ring diese hellen Glanzlichter, links nicht. Die Lichtquelle kann dabei frei gewählt werden – die Reflexe sind nämlich nicht in der Textur gespeichert, sondern werden vom Chip auf die Oberfläche gerechnet.

INFO

AGP
Der von Intel entwickelte Grafikkarten-Steckplatz findet sich auf den Motherboards der aktuellen Rechner neben dem PCI-Slot. Mit AGP wird es möglich, Daten, zum Beispiel Texturen, in den Hauptspeicher des Rechners und nicht nur im RAM der Karte abzulegen. Zudem ist der Datendurchsatz dank hohem Bustakt wesentlich höher als bei PCI.

Texel
Pixel sind die Bildpunkte einer Grafik, Texel sind die Bildpunkte einer Textur. Diese Unterscheidung ist nötig geworden, weil Pixel nur zweidimensional beschrieben werden, Texel aber auch eine Position im Raum haben und damit quasi dreidimensionale Definitionen erfordern.

SLI-Modus
Für den SLI-Modus kannst Du zwei Voodoo²-Karten in Deinen Rechner stecken und sie mit einem Kabel verbinden. Das ermöglicht sehr hohe Auflösungen bei guten Frame-Raten. Dieser Nutzen rechtfertigt allerdings die teure Anschaffung (2 Voodoo²-Karten plus eine 2D-Karte) keinesfalls.

Text: Knut Gollert

Sechs Grafikchips im Test:
Intel i740
S3 Savage3D
nVidia Riva TNT
Matrox MGA-G200
3Dfx Voodoo Banshee
ATI Rage Pro 128

Chip for Fun

Kombi-Karten mit leistungsstarken Grafikchips geben aufwendigen 3D-Spielen atemberaubenden Speed und Farbenpracht. Gleichzeitig sorgen sie für beste Bildqualität bei 2D-Anwendungen. Im Test: sechs Grafikchips der neuesten Generation.

Text: Ulrike Goreßen, André Zurawski · Fotos: Xaver Rohrmüller · (12) · Illustration: Horst Kolodziejzyk

Lexikon

Hier findet Ihr wichtige Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Grafikkarten häufig auftauchen.

❶ Bildwiederholfrequenz

Die Bildwiederholfrequenz (oder Refresh) bezeichnet, wie oft pro Sekunde ein Bild auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Sie wird in Hertz (Hz) angegeben. 80 Hertz zum Beispiel bedeutet 80 Bilder pro Sekunde.

Je höher die Bildwiederholrate, desto geringer das sichtbare Flimmern. Das schont auch die Augen. Derzeit gilt ein Refresh von 85 Hertz aufwärts als flimmerfrei.

❷ Farbtiefe

Der Wert besagt, wie viele Farben gleichzeitig auf dem Monitor darstellbar sind. Grafikkarten für anspruchsvolle Anwendungen liefern eine Palette von 16,7 Millionen Farben, ein guter Wert für Spiele sind noch 65.000 Farben.

❸ Add-on

Add-on heißt „etwas Hinzugefügtes" und bezeichnet eine Erweiterung.

Kaum eine andere Hardware ist für Spielefans zur Zeit so wichtig wie eine gute 3D-Grafikkarte. Vor sechs Monaten war für den vollen Spielgenuß zusätzlich zur normalen Grafikkarte eine flotte 3D-Add-On-Karte notwendig. Das ging ganz schön ins Geld.

Heute bauen immer mehr Hersteller kombinierte Grafikkarten, die neben 2D-Anwendungen wie etwa Textverarbeitung und Internet-Surfen auch 3D-Spiele bestens beschleunigen. Diese Grafikbeschleuniger sind mit bis zu 16 MByte Arbeitsspeicher ausgestattet, die entscheidende Rolle spielt aber der Grafikchip. Dieser Test zeigt, welche Chips den ultimativen 3D-Spielespaß bieten. Genaueres über die Testbedingungen findest Du auf Seite 92.

Was muß eine Grafikkarte leisten?

● **Hohe Auflösung und Bildwiederholfrequenz:** Aktuelle Grafik-Beschleuniger sind für Auflösungen ab 1024 x 768 Bildpunkten ausgelegt und arbeiten mit wenigstens 75 Hertz Bildwiederholfrequenz ❶ bei einer Farbtiefe ❷ von 16,7 Millionen Farben. Damit sind sie besser ausgerüstet als die meisten günstigen 15-Zoll-Monitore. Ideal ist hier also ein 17-Zoll-Monitor. Will man über 1024 x 768 Punkte hinausgehen, braucht es einen teuren 21-Zoll-Monitor. Erst diese Großbildschirme können die höheren Auflösungen auch wirklich gut darstellen.

● **Korrekte Darstellung:** 3D-Grafikkarten setzen Bilder aus Polygonen (vielen kleinen Dreiecken) zusammen. Sie bilden plastische Körper mit unterschiedlichsten Effekten wie Spiegelungen, Schatten oder Nebel.

Der Grafikchip muß zwischen sichtbaren und verdeckten Objekten unterscheiden und beide richtig darstellen.

● **Bildwiederholrate:** Der korrekte Aufbau einer Szene ist wichtig, aber auch das Tempo: Ab 30 fps (Frames per Second) sieht man kein Ruckeln mehr, ab 60 fps bewältigt der Chip auch die aufwendigen 3D-Spiele der Zukunft.

Welche Karte eignet sich für mich?

Die **vorhandene PC-Ausstattung** ist entscheidend für die richtige Wahl:

● In älteren PC findet man noch reine 2D-Karten. Wer hier 3D-Spielspaß sucht, steckt zusätzlich in den PC eine Add-on-Karte ❸ für 3D-Beschleunigung. Beide Karten teilen sich die Arbeit: Die 2D-Karte beschleunigt Anwendungen wie Textverarbeitung oder Internet-Software, die 3D-Zusatzkarte übernimmt, wenn Du ein 3D-Spiel startest.

● In der Regel sind die meisten Rechner heute bereits von vornherein mit einer 2D/3D-Kombi-Karte ausgerüstet.

Info

Grafik-Chips – frisch auf dem Markt

● **i740:** Schon mehrere Monate alt, wird der AGP-Grafikchip von Intel dank seiner Qualität immer noch oft eingebaut. Er bietet gute 2D- und 3D-Leistung und dient als Vergleichs-Chip für die Konkurrenz.

● **Banshee:** Nach Voodoo und Voodoo2 liefert 3Dfx Interactive diesen weiterentwickelten Beschleuniger für 2D/3D, der speziell Freunden von Voodoo-unterstützten Spielen (Glide) vollen 3D-Drive bringen wird.

● **Rage Pro 128:** Mit schnellem SGRAM interessiert der ATI-Chip vor allem alle, die sich ein preiswertes Board zulegen wollen.

● **MGA-G200:** Matrox liefert mit dem G200 einen Prozessor, der nicht nur 3D-Spiele beschleunigt, sondern auch Anwendungen im Office-Bereich und beim Grafikdesign unterstützt. Seine 3D-Ergebnisse liegen zum Teil unter denen der anderen Chips.

● **Riva TNT:** 7 Millionen Transistoren werkeln in diesem schnellen nVidia-Chip, der speziell bei grafisch aufwendigen Spielen und bei OpenGL eine wirklich gute Performance liefert.

● **S3 Savage3D:** Dieser günstige Chip konzentriert sich nicht auf 3D, sondern auf Video-Playback und DVD. Bei Spielen tut er sich durch hoch aufgelöste Texturen hervor, sein Tempo liegt aber im Mittelfeld.

● **Permedia 3:** Der Chip von 3DLab bietet neben allen 3D-Funktionen vor allem neue Leistungsmerkmale wie direkte Ansteuerung von LCD-Monitoren und DVD-Playback.

● **Ticket-to-Ride IV:** Der neuentwickelte Grafikprozessor von Number Nine liefert bei 3D-Spielen eine hohe Framerate. Er ist dennoch eher für Grafiker und Designer als für Spieler konzipiert.

Dabei ist aber Vorsicht angebracht: In günstigen PC findet man oft billige Einsteigerkarten mit mageren 3D-Leistungen. Sie unterstützen selten alle nötigen 3D-Funktionen (siehe Info-Kasten unten). Statt eines ruckfreien Refreshs von mindestens 60 Bildern pro Sekunde schaffen solche Karten bei grafisch aufwendigen Spielen wie „Unreal" teils nur ruckelnde 9 Bilder.

Wer wirklich 3D-Spielspaß haben will, muß in so einem Fall aufrüsten. Die Wahl: eine reine 3D-Zusatzkarte (Add-on-Karte) oder eine neue und schnelle Kombi-Karte.

Add-on oder Kombi?

- Gegen eine Add-on-Karte spricht, daß es Probleme mit der Kompatibilität geben kann. Das zeigt sich etwa darin, daß Windows von Zeit zu Zeit abstürzt.
- Eine Add-on-Karte kann über den PCI-Bus 4 lediglich einen 32-Bit-Bus nutzen, der mit 66 MHz Takt arbeitet.

Aktuelle Kombi-Karten besitzen einen internen 128-Bit-Bus 5, mit dem die Daten zwischen Grafikprozessor und RAM mit einer Taktrate ab etwa 120 MHz ausgetauscht werden.

- Kombi-Karten können sehr wohl auch gute Leistungen bei klassischen 2D-Anwendungen wie Text (Word) oder Rechnen (Excel) erbringen.
- Schon für etwa 150 Mark bekommt man Kombi-Karten mit einer guten 3D-Leistung, die sich einfach und schnell einbauen lassen. Add-on-Karten kosten selbst im Sonderangebot derzeit immer noch um die 250 Mark.

Der Trend geht auf der Herstellerseite deutlich zur Kombi-Karte, auch wenn Spieler 3D-Add-ons mit Chips wie Voodoo2 immer noch haushoch favorisieren. Letztlich hängt Deine Wahl davon ab, was Du spielst und welche 3D-Funktionen Dir wichtig sind.

Worauf sollte man beim Kauf achten?

Entscheidend für die Qualität einer Grafikkarte sind drei Punkte: Prozessor, Arbeitsspeicher und Ausstattung.

- **Prozessor:** Bist Du ein absoluter 3D-Fan, solltest Du nur eine Grafikkarte mit starker 3D-Leistung kaufen. Das bedeutet: schneller Bildaufbau und viele 3D-Funktionen.

Wer zusätzlich auch viel im Internet surft oder Bilder und Fotos bearbeiten will, benötigt eine Grafikkarte mit sehr guten 2D-Leistungen. Eine Kurzbeschreibung der gängigsten Grafikchips findest Du im Info-Kasten links „Grafik-Chips – frisch auf dem Markt".

- **Arbeitsspeicher:** Eine gute 3D-Grafikkarte braucht mindestens 4 MByte Arbeitsspeicher (RAM). Bessere Karten sind mit 8 MByte ausgestattet, richtig gute Modelle mit 16 MByte RAM.

Beim Typ dieser Speicherchips handelt es sich meist um SDRAM 6, der inzwischen aber als recht langsam gilt, zumindest, was Grafikkarten betrifft.

Die besten Karten verwenden DDR-SGRAM 7. Dieser Speichertyp gilt derzeit als optimal, weil er doppelt so viele Daten mit einem Takt übertragen kann, also auch Karten mit einem älteren 64-Bit-Speicherbus auf die Leistung eines 128-Bit-Busses hievt.

- **Ausstattung:** Auch die Software-Ausstattung der Karte ist immens wichtig. In erster Linie solltest Du auf Treiber für Dein Betriebssystem, also für Windows 95 und Windows 98, achten. Dreingaben wie der allgemeine Treiber DirectX 6.0 8 machen sich sehr gut.

Einige Hersteller statten ihre Grafikkarten mit erweiterten Treibern für OpenGL 9 aus. Diese machen es bei Spielen wie „Half-Life" oder „Sin" möglich, die Grafik in optimalem Tempo aufzubauen. Sind solche Treiber nicht vorhanden, greift das Spiel auf einen Bestandteil von DirectX zurück, den Direct3D-Wrapper. Er ersetzt einen Teil der fehlenden Funktionen. Dann arbeitet das Spiel aber weder in optimalem Tempo noch mit der höchstmöglichen Darstellungsqualität.

Das Gleiche gilt für Treiber, die die Glide-Bibliothek 10 von 3DfX Interactive unterstützen. Sind sie dabei, etwa für Spiele, die auf den 3D-Grafikchip Voodoo oder Voodoo2 11 abgestimmt sind, so läuft das Spiel reibungsloser ab. Auch Banshee unterstützt diese Treiber. Allerdings können diese Spiele auch mit OpenGL beziehungsweise Direct3D arbeiten, ohne dabei wirklich spürbar an Qualität zu verlieren.

Eine Kombi-Karte mit einem aktuellen RAMDAC 12 mit rund 250 MHz Takt, einem schnellen Speicherbus und vor allem viel Arbeitsspeicher puscht auch normale 2D-Anwendungen: So kann man bei Bildbearbeitungsprogrammen zu einer Farbtiefe von 16,7 Millionen Farben wechseln, ohne die grafische Auflösung auf 800 x 600 oder weniger Bildpunkte zu reduzieren.

Gleichzeitig steigt die Bildwiederholrate gegenüber älteren Karten meist erheblich an, so daß man durchaus mit 90 oder mehr als 100 Hertz Refresh arbeiten kann. Dann arbeitet der Monitor völlig flimmerfrei.

Die neuen Kombi-Karten beherrschen auch brandneue Funktionen. So kann man mit ihnen Monitore mit den optimierten Seitenverhältnissen 13 von 16:9 und 16:10 ansteuern. Außerdem liefern immer mehr Grafikbeschleuniger Hardware-Decoder für DVDs 14 mit. Das spart den Kauf von weiteren Steckkarten (DVD-Kits), wenn man sich für die DVD und Heimkino im PC entscheidet. Ein TV-Ausgang gehört in diesem Falle meistens dazu, so daß sich auch ein großer TV-Bildschirm an den PC anschließen läßt. Und das steigert den Spielspaß noch.

Das sind die wichtigsten 3D-Funktionen

In der Welt von „Forsaken", Fußball und Formel-1-Simulationen zählen nicht nur Tempo und Farbtiefe, sondern auch die Intelligenz der Grafikkarte. Hier ist ein Überblick über die Funktionen, die echten 3D-Spaß bringen.

Texture Mapping: Diese Funktion ist zuständig für die plastische Darstellung von Oberflächen wie menschliche Haut, Baumrinden oder Metallschichten bei Robotern. Auf dem Grafikchip sind bereits Standardvorlagen verschiedener Oberflächen (Texturen) gespeichert.

Dazu gehören auch alle Farbinformationen bei unterschiedlichen Lichtverhältnissen (wie Sonnenlicht, Mondschein, Fackeln) und bei Lichtwechsel. Das ermöglicht die realistische Darstellung von Schatten beweglicher Objekte, die auf andere Objekte fallen. Eine typische Szene: Die Sonne steht tief und scheint rotgolden auf Lara Croft, die einen davonrennenden Gegner überholt. Diese Licht- und Schatteninformationen kann der Chip bei Bedarf schnell aus seinem eigenen Speicher abrufen.

Alpha Blending: Die Funktion Alpha Blending sorgt für realistische Spiegelungen und die korrekte Darstellung durchsichtiger Objekte wie zum Beispiel Fensterscheiben.

Dazu braucht die Karte einen Prozessor, der einen Teil der 3D-Realität in Echtzeit simuliert, also im Moment des Spielens in seinem Arbeitsspeicher aufbaut. Der Chip berechnet für den jeweils dargestellten Körper – etwa ein Brillenglas, eine Fensterscheibe oder eine Wasseroberfläche – die richtige Transparenz.

Anti-Aliasing: Jedes Bild auf dem Monitor wird zeilenweise von links oben nach rechts unten aufgebaut. Bei der Darstellung von Diagonalen kann es zu zackigen Kanten („Treppenbildung") kommen – ein Problem vieler älterer Spiele. Das rechenintensive Anti-Aliasing sorgt durch weichere Farbübergänge für glattere Kanten.

Bilinear Filtering: Nähert sich der Blick einer Textur, bilden sich Blöcke (Schachbrettmuster). Bilineares Filtering sorgt für weiche Übergänge und entfernt durch Aliasing erzeugtes Flimmern.

MIP-Mapping: Wenn Figuren oder Dinge weiter vom Betrachter entfernt sind, kann die Grafikkarte deren Texturvorlagen in geringeren Auflösungen verwenden. Das spart Rechenleistung. Die eingesparte Leistung wird durch MIP-Mapping automatisch für die noch realistischere Darstellung der Objekte im Vordergrund genutzt.

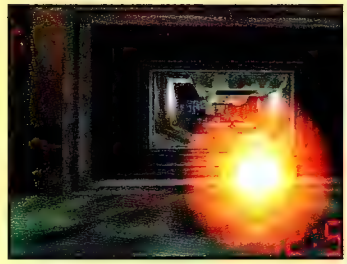
Gouraud Shading: Dieser Filter sorgt für harmonischere Farbübergänge. Er paßt harte Farbübergänge aneinander an und erzielt damit natürlich wirkende Flächen. Bei einer Großaufnahme eines Gesichts wirkt die Haut zart.

Double Buffering: Während auf dem Monitor eine bestimmte Szene sichtbar ist, baut der Chip die folgende Szene bereits im Bildspeicher auf. Das passiert etwa, wenn eine Spielfigur von einem Raum in einen anderen wechseln soll. Damit das Bild auf dem Monitor durch die Vorarbeit nicht gestört wird, geschieht diese Aufbauarbeit in einem abgeschotteten Teil des Bildspeichers. Erst bei Bedarf wird das Bild in den sichtbaren Teil des Speichers übertragen.

Z-Buffering: Im Z-Buffer sind zu jedem Objekt die Informationen zur dritten Dimension, also der Tiefe, hinterlegt. Ein Krieger etwa hat mehr Tiefe als ein Grashalm. Dreht sich die Figur zur Seite, müssen Schulter, Rücken und eventuell Taschen dargestellt werden. Ein Halm ist in jeder Richtung nur wenige Millimeter dick. Er verdeckt somit auch weniger Hintergrund.

Diese gespeicherten Informationen dienen dem Grafikchip bei der Entscheidung, ob ein Bildpunkt sichtbar ist. Steht der Krieger direkt vor einer Schießscharte, kann der Spieler sie von seinem Standpunkt aus nicht sehen. Die Grafikkarte muß sie also auch nicht darstellen.

Siehe dazu auch „Know how" auf Seite 87.



Gelungen: So sollte eine gute 3D-Grafikkarte zum Beispiel „Forsaken" darstellen

terung, die dazu dient, ein System zu steigern. Add-on-Beschleunigerkarten ergänzen eine schon vorhandene 2D-Karte mit 3D-Funktionen. Dagegen beschleunigt eine Add-on-Kombi-Karte 2D- und 3D-Darstellung.

4 PCI-Bus

Die meisten Steckkarten für den PC nutzen den PCI-Bus, der 32 Bit Daten parallel überträgt, jedoch für 3D-Grafik viel zu langsam ist.

5 128-Bit-Bus

Er überträgt 128 Bit Daten zwischen CPU und RAM des Grafikboards mit nur einem Takt. Das macht die Karte leistungsstark.

6 SDRAM

Dieser Arbeitsspeicher mit Zugriffszeiten von 12 Nanosekunden ist beim Arbeitsspeicher der PC Standard. Für Grafikkarten ist er aber nicht schnell genug.

7 DDR-SGRAM

Mit DDR (Double Data Rate) erzielt der Speicher die doppelte Übertragungsrate vom SDRAM. Dadurch unterstützt er den Prozessor und den RAMDAC (s. u.) beim Tempo der gesamten Grafik.

8 DirectX 6.0.

DirectX ist eine Programmierschnittstelle. Sie bietet Anwendungen Direktzugriff auf wichtige Funktionen in Windows 95, 98 oder NT. Das erleichtert die Entwicklung von Treibern und beschleunigt zum Beispiel Spiele.

9 OpenGL

OpenGL steht für offene Grafik-Bibliothek. Es ist von SGI und bietet fortgeschrittene Grafikfunktionen, womit etwa Spiele eine lebendige Grafik erzielen können. „Offen" bedeutet, daß diese Bibliothek keinem speziellen Grafikchip zugeordnet ist.

10 Glide-Bibliothek

Wie OpenGL (s.o.) bietet auch diese Sammlung von Funktionen eine enorme Beschleunigung der Grafik an. Glide ist direkt auf den Voodoo-Prozessor von 3Dfx abgestimmt. Auch der Banshee unterstützt die Glide-Schnittstelle.

11 Voodoo2

Voodoo2 ist ein reiner 3D-Chip und gilt für viele als der Vorgänger des Voodoo-Banshee-Chips. Viele Spiele wurden gleich auf ihn optimiert. Sie funktionieren mit dem Banshee genausogut.

12 RAMDAC

Dieser Digital-Analog-Konverter wandelt digitale Bilddaten der Grafikkarte in analoge Signale um, die Monitore mit Bildröhre zur Bilddarstellung benötigen.

13 Seitenverhältnis

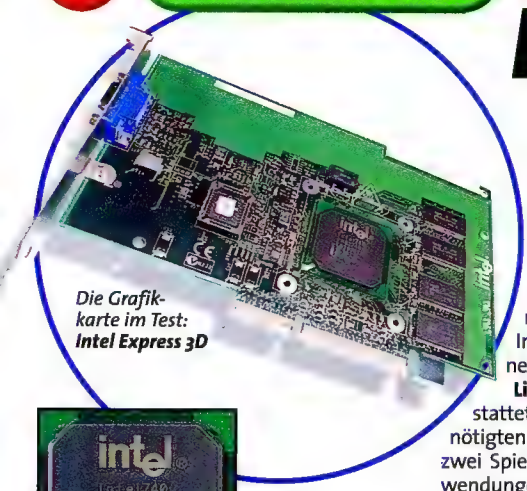
Normalerweise haben Monitore wie Fernseher ein Seitenverhältnis von 4:3. Neuere Monitore bieten Breitwandformate mit 16:9. Beim Kinoformat werden Filme ohne schwarze Streifen gezeigt.

14 DVD-Movies

Manche 3D-Beschleuniger optimieren das Abspielen von DVD-Videos und entlasten somit den Prozessor. Das führt zu besserer, weil ruckfreier Darstellung.

Der Allrounder

Intel i740



Die Grafikkarte im Test: **Intel Express 3D**

Der **Intel i740** überzeugt durch fehlerfreie Leistung

Intel bietet seit Mai 1998 einen 3D-Grafikbeschleuniger an, der mit dem Prozessor i740 aus eigener Produktion arbeitet. Das Board mit 8 MByte SGRAM kostet rund 220 Mark. An dieser Intel-Karte müssen sich die neueren Karten messen lassen.

Lieferumfang: Der Hersteller stattet seine Karte mit allen benötigten Treibern aus. Dazu gibt es zwei Spiele und einige grafische Anwendungen für den Gebrauch daheim.

Installation: Intel legt seiner Karte ausführliche Installationshinweise zu Windows 95/98 und NT 4.0 in deutscher Sprache bei. Die Installation über ein herstellereigenes Setup läuft zügig, nach einem Neustart funktioniert die Karte. Auflösungen und alle weiteren Feinheiten können schnell und einfach eingestellt werden.

Beschleunigung: Intels Beschleuniger arbeitet mit einem langsamen 64-Bit-Bus. Dieser Nachteil wird jedoch durch den SGRAM zum Teil ausgeglichen. Die maximale Framerate liegt mit 71,2 fps (Frames pro Sekunde) eher im mittleren Bereich. Gleichzeitig leistete sich die Karte in den einzelnen Testszenarien keine Fehler und lieferte zusammen mit dem 450er Pentium II ein flottes Tempo. In 2D konnte Intel mit 85 Hertz Refresh bei 1024 x 768 Punkten und 16,7 Millionen Farben überzeugen.

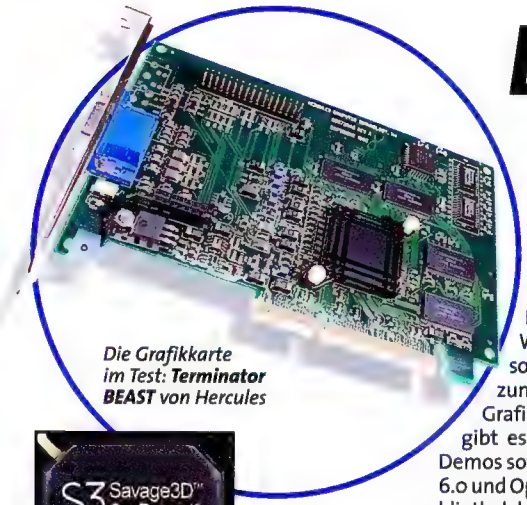
Fazit: Diese Karte kann man ohne weiteres als Allrounder einsetzen.

Fehlerlos: Der Intel i740 bietet eine flotte und makellose 3D-Darstellung

Intel i740
2D/3D-Grafikchip
ca. 220 DM | Hersteller: Intel
www.intel.com
Ausreichender und günstiger Grafikchip mit guten Leistungen im 2D- und im 3D-Bereich
2

Der Trickreiche

S3 Savage3D



Die Grafikkarte im Test: **Terminator BEAST** von Hercules

Der **S3 Savage3D** überspielt seine Schwächen gut

Gute Ausstattung zum günstigen Einsteigerpreis bietet die Karte von Hercules mit S3 Savage.

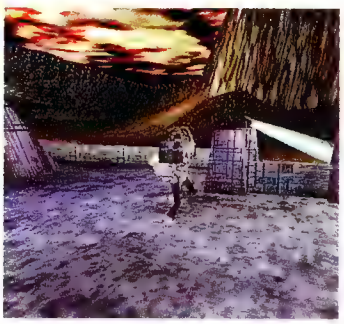
Lieferumfang: Die AGP-Karte wird mit Treibern für Windows 95/98 und NT 4.0, sowie einem Dienstprogramm zum schnellen Umschalten der Grafikmodi ausgeliefert. Dazu gibt es eine CD-ROM mit Spiele-Demos sowie den Treibern für DirectX 6.0 und OpenGL. Dank der OpenGL-Bibliothek kommen die Fans aufwendiger 3D-Spiele voll auf ihre Kosten.

Installation: Die Karte wird einfach über ein herstellereigenes Setup installiert, in dem man Grafikauflösung und Farbtiefe bereits vorab einstellt.

Beschleunigung: Hercules stattet sein Board mit 8 SDRAM aus. Die Framerate ist mit 75,6 fps etwas höher als bei der Intel-Karte. Der langsamere Arbeitsspeicher bremst jedoch die Übertragungsrate auf dem internen 64-Bit-Speicherbus. Durch das eingeschaltete MIP-Mapping holt die Karte jedoch wieder an Tempo auf.

Bei 2D konnte die Hercules 85 Hertz Refresh bei 1024 x 768 Punkten anbieten und eine Farbtiefe von 32 Bit (16,7 Millionen Farben) bis zur maximalen Auflösung von 1280 x 1024.

Fazit: Die Hercules-Karte ist wegen des langsameren SDRAMs zwar etwas schlechter ausgestattet als die Intel-Karte, kann aber dank 3D-Tricks wie MIP-Mapping überzeugen.



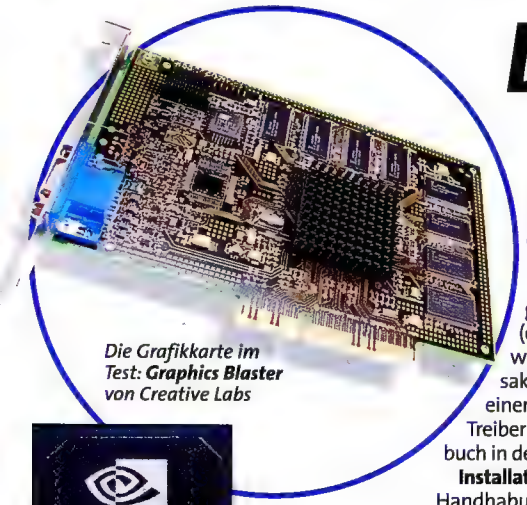
Tricky: Dank intelligentem Einsatz aller 3D-Funktionen macht der S3-Chip die langsame Übertragungsrate wett

S3 Savage3D
2D/3D-Grafikchip
ca. 160 DM | Hersteller: S3 Incorporation
www.s3.com
Durch optimale Ausnutzung der 3D-Funktionen überspielt der S3-Chip den langsamen RAM
2

Der Sieger

nVidia Riva TNT

SCREENFUN Testsieger



Die Grafikkarte im Test: **Graphics Blaster** von Creative Labs

Der **Riva TNT** glänzt mit einer super Framerate

Für rund 300 Mark liefert Creative Labs eine Grafikkarte der Extraklasse, auf der ein Riva TNT sitzt.

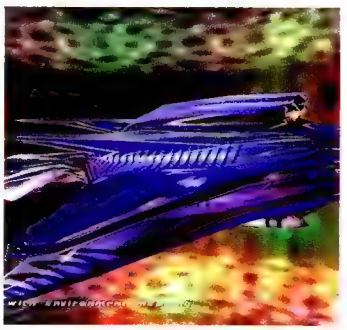
Lieferumfang: Zur Karte gibt es DirectX 6.0, viele Tools (etwa zur Farbeinstellung) sowie die Vollversionen von „Forsaken" und „Incoming" auf je einer CD-ROM. Des weiteren sind Treiber für OpenGL und ein Handbuch in deutscher Sprache dabei.

Installation: Es wird auf einfachste Handhabung gesetzt: Ein herstellereigenes Setup mit kompletter Menüführung richtet alle nötigen Tools ein. Nach einem Neustart ist die Karte komplett mit DirectX 6.0 initialisiert. Dann stellt man Grafikauflösung und Farbtiefe über ein Icon ein – fertig. Die Farbkalibration braucht nur wenige Sekunden.

Beschleunigung: Die Karte ist ungeheuer schnell dank voller AGP-Unterstützung. Der Prozessor mit dem 128-Bit-Speicherbus gleicht die Langsamkeit der 16 MByte SDRAM aus. Herausragend ist die Framerate mit 120,2 fps. Einziger Schönheitsfehler: Das Anti-Aliasing funktionierte nicht.

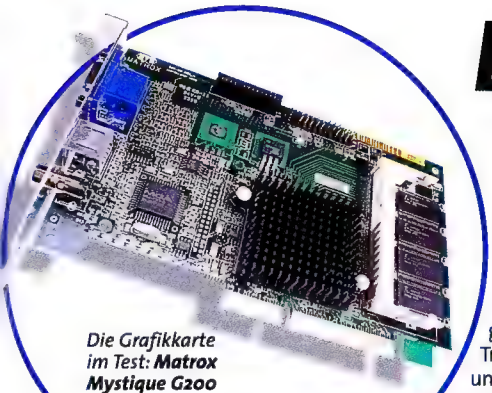
Im 2D-Modus werden Auflösungen bis 1920 x 1080 Pixel unterstützt. Neben 19:10-Formaten ist bei hohen Auflösungen auch eine flimmerfreie Bildwiederholrate von bis 100 Hertz möglich.

Fazit: Der Chip eignet sich bestens für 3D-Spiele-Freaks. Mit sehr guten Werten bei 2D- und 3D-Darstellung schlägt er knapp den Voodoo Banshee.



Rasant: Mit 120 Bildern pro Sekunde liefert der Riva TNT doppelt so viele Bilder wie ein Voodoo2-Chip

Riva TNT
2D/3D-Grafikchip
ca. 300 DM | Hersteller: nVidia
www.nvidia.com
Dank 16 MByte SDRAM und extrem hohen Frameraten begeistert der Chip Spiele-Fans
1



*Die Grafikkarte im Test: **Matrox Mystique G200***

*Der **Matrox MGA-G200** setzt auf Tempo*

Der Vielfältige

Matrox MGA-G200

Matrox hat die Mystique G200 mit einem TV-Ausgang ausgestattet.

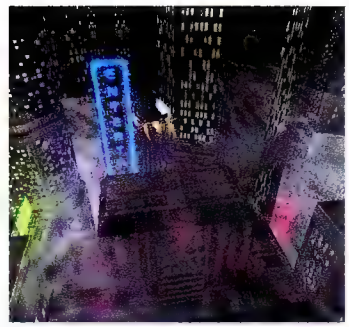
Lieferumfang: Treiber für Windows 95/98 liegen auf Diskette bei. Auf CD-ROM gibt's Microsofts DirectX 6.0, Treiber für Windows NT 4.0 und ältere Windows-Versionen, einige Spiele-Demos, die Vollversion von „Incoming" und Tools fürs Ansteuern von TV-Geräten. OpenGL-Unterstützung ist erst in Vorbereitung.

Installation: Zwei Disketten reichen bei Matrox für das herstellereigene Setup. Das kümmert sich um alle notwendigen Dateien und Einstellungen unter Windows 95/98. Allerdings müssen die Tools für eine Ausgabe des Bildes fürs Fernsehgerät von der CD-ROM extra installiert werden.

Beschleunigung: Dank eines 128-Bit-Speicherbusses legt die Karte trotz SDRAM ein flottes Tempo hin. Die Framerate liegt bei sehr guten 84,8 fps. Kleinere Probleme gab es bei „Final Reality": Die Nebeleffekte im vierten Testszenario („City Scene") wirkten nicht sonderlich überzeugend.

Mit einem möglichen Refresh von 140 Hertz kann die Karte selbst kostspielige Monitore ansteuern, die höchste Grafikauflösung liegt bei 1920 x 1200 Pixel. Das ermöglicht den Einsatz auch in der täglichen Büroarbeit.

Fazit: Die Mystique G200 eignet sich mit ihrem TV-Ausgang und den sehr hohen Frameraten für den Familien-PC.



Flott: Der MGA-G200 von Matrox weist nur bei Nebeleffekten leichte Schwächen auf. Ansonsten ist er ein echter Sprinter

MGA-G200
2D/3D-Grafikchip

ca. 250 DM | Hersteller: Matrox

www.matrox.com

Idealer Grafikbeschleuniger für alle, die vor allem im 2D-Bereich beste Qualität erwarten

2

*Die Grafikkarte im Test: **Elsa Victory II Banshee***

*Der **Voodoo Banshee** kann mit Voodoo2 mithalten*

Der Rasante

3Dfx Voodoo Banshee

Elsa setzt den Voodoo Banshee auf ihrer Karte Victory II ein. Er sitzt auf einer sechslagigen Kühlplatine.

Lieferumfang: Die Victory II ist mit Treibern für OpenGL und Glide ausgestattet. Dazu gibt es auf der CD die Software für DirectX 6.0. Darüber hinaus erhältst Du die Vollversionen von „Recoil" und „Need for Speed III". Eine Sampler-CD mit 3D-Demos befindet sich ebenfalls im Paket.

Installation: Beim Setup kann nicht viel schiefgehen, denn es wird durch ein Hilfefenster begleitet. Lediglich die Werte für Farbtiefe und Grafikauflösung gibt man noch wie gewohnt unter Windows an.

Beschleunigung: Die Karte leistet unter „Dr. Hardware" und im 3D-Test gut 74 fps. Richtig Tempo zeigte sie beim „Redline Racer", wo sie selbst die schnelle Creative-Labs-Karte schlägt.

Gutes Ergebnis auch im 2D-Bereich: Dort liefert die Karte bis zu 1280 x 1024 Punkten 120 Hertz Bildrefresh. Selbst bei der höchsten Auflösung von 1600 x 1200 Punkten gibt es noch 85 Hertz und 16,7 Millionen Farben.

Minuspunkt: Der Chip nutzt AGP nicht voll aus. Er kann Daten nicht in den PC-Arbeitsspeicher auslagern, sondern muß sie allein berechnen.

Fazit: Der Banshee setzt die Voodoo-Tradition mit rasantem Tempo und besten Auflösungen vor allem in 2D fort. Nur der Riva TNT bietet ihm Paroli.

Brillant: Der Banshee liefert scharfe Bilder in vorbildlicher Geschwindigkeit. Da macht Spielen Spaß!

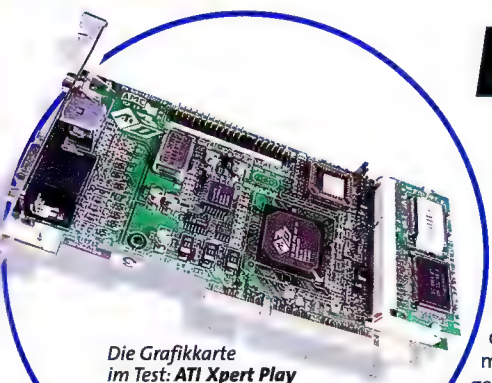
Voodoo Banshee
2D/3D-Grafikchip

ca. 300 DM | Hersteller: 3Dfx

www.3dfx.com

Der Voodoo Banshee bietet rasantes Tempo, scharfe Bilder und beste 2D-Werte

1



*Die Grafikkarte im Test: **ATI Xpert Play***

*Der **ATI Rage Pro 128** überzeugt nur bei 2D*

Der Reichhaltige

ATI Rage Pro 128

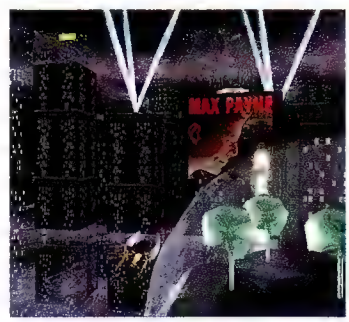
ATI stattet die Xpert Play mit 8 MByte Speicher und TV-Ausgang aus.

Lieferumfang: Neben der CD-ROM für Treiber gibt es die Vollversionen von „Terracide", „Incoming" und „Formula 1" auf jeweils einer eigenen CD. Dazu kommen ein DVD-Player, eine CD mit Trailern, ein MPEG-Player und sogar ein Verbindungskabel zum Fernsehgerät.

Installation: Die Grafikkarte wird über ein eigenes Setup automatisch installiert, so daß man nach einem Neustart lediglich die Parameter der Darstellung eingeben muß. Sind Auflösung und Farbtiefe eingestellt, läuft die Karte stabil und ohne Probleme.

Beschleunigung: Beim Test der Framerate gab es eine kleine Enttäuschung: Mit lediglich 60,0 fps liegt die Karte nicht gut im Rennen. Sehr aufwendige Spiele neigen zu sichtbarem Ruckeln. Auch der Wert vom „Redline Racer" konnte nicht unbedingt überzeugen. Der Index aus Meßwerten von „Final Reality" dagegen sieht bereits wesentlich freundlicher aus, denn er berücksichtigt auch die hohen Leistungen der Karte bei 2D-Anwendungen. Dort kann die ATI mit hohen Auflösungen und einer stabilen Bildwiederholfrequenz über 90 Hertz dienen.

Fazit: Alles in allem ist die ATI eine preisgünstige Kombi-Karte mit üppiger Ausstattung. Die 3D-Qualität überzeugt jedoch keine echten Spiele-Fans.



Langsam: Mit einer Framerate von genau 60 Bildern pro Sekunde bildet der Rage Pro 128 das Schlußlicht im Test

Rage Pro 128
2D/3D-Grafikchip

ca. 250 DM | Hersteller: ATI

www.atitech.com

Die reichhaltige Ausstattung tröstet nicht über die schwachen 3D-Leistungen hinweg

3

INFO

So haben wir getestet

Alle Grafikkarten im Test erhielten einen schnellen Rechner als „Untersatz": Der Intel Pentium II 450 mit 100-MHz-Speicherbus arbeitete mit 64 MByte SDRAM auf einem Pentium-II-Board des Motherboard-Herstellers Gigabyte (GA 686 BX).
Die Grafikkarten konnten den AGP-Slot nutzen, der unter Windows 98 mit den passenden Treibern initialisiert wurde.

● Vor jedem Testlauf wurde Windows 98 neu aufgespielt, damit keine alten Treiber die jeweilige Test-Grafikkarte stören konnte.

● Windows 98 arbeitete mit DirectX 6.0 und einer Farbtiefe von grundsätzlich 16,7 Millionen Farben bei einer Auflösung von 1024 x 768 Punkten. Als Bildwiederholfrequenz wurden 75 Hertz genutzt, um die Chips der Grafikkarten nicht durch einen zu hohen Refresh (Bildauffrischung) zu belasten.

● Die Grafikkarten wurden im einzelnen mit der „Forsaken Demo Win 98" getestet, einer aktuellen Testausgabe von „Forsaken". Geprüft wurde die Kartenqualität bei der Darstellung von City- und Roboter-Szenen.

● Das Tempo der Karte ermittelte das Benchmark-Programm „Final Reality 1.01", das unterschiedlichste Szenen in hoher Auflösung durchläuft.

● Parallel dazu gecheckt wurden Leistung und Bildwiederholrate der Karten, und zwar mit den Testprogrammen „Redline Racer (d3d) Performance Monitor" und „Dr. Hardware". Beide Programme dienten auch beim Prozessor-Test in SCREENFUN 10/98 zur Prüfung der Grafikleistung.
Am „Performance Monitor" ist das Besondere, daß er ein Motorradrennen bei fest eingestellten 30 Bildern pro Sekunde simuliert. Je schneller die Grafikkarte ist, desto früher wird das Ziel erreicht und umso höher ist der ermittelte Index.

● Ebenfalls bewertet wurden die Qualität der Texturen und die Schnelligkeit des Bildaufbaus. Dazu kam der allgemeine optische Eindruck, etwa die Farbentreue.

● Die Bewertung des Preis-Leistungs-Verhältnisses bezieht sich auf die Gesamtausstattung der getesteten Grafikkarten.

Geschwindigkeit ist alles: Der „Redline Racer (d3d) Performance Monitor" prüfte die Schnelligkeit der Grafikkarte bei 30 Bildern pro Sekunde

Alle getesteten Grafikchips im Überblick

Grafikchip / Grafikkarte	i740 Xpress 3D	S3 Savage3D Terminator BEAST	Riva TNT Graphics Blaster	MGA-G200 Mystique G200	Banshee Elsa Victory II	Rage Pro 128 ATI Xpert Play
Hersteller der Grafikkarte	Intel	Hercules	Creative Labs	Matrox	Elsa	ATI
Telefon	(089) 99 14 30	(089) 89 89 02 28	(089) 992 87 10	(089) 614 47 40	(0241) 60 60	(089) 66 51 50
Fax	(089) 904 39 48	(089) 89 89 05 85	(089) 99 28 71 22	(089) 614 97 43	(0241) 606 11 99	(089) 66 51 53 00
Internet	www.intel.de	www.hercules.com	www.soundblaster.com	www.matrox.de	www.elsa.de	www.atitech.de
Ausstattung						
RAMDAC	250 MHz	250 MHz	250 MHz	230 MHz	250 MHz	250 MHz
Anzahl RAM	8 SGRAM	8 SDRAM	16 SDRAM	8 SDRAM	16 SGRAM	8 SGRAM
Speicher erweiterbar	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Besonderheiten	Sehr schneller RAM-Typ	Glide-Treiber mitgeliefert	Schneller 128-Bit-Speicherbus	Schneller 128-Bit-Speicherbus, mit TV-Ausgang	Schneller 128-Bit-Speicherbus, mit TV-Ausgang	mit TV-Ausgang und passendem Kabel dabei
Qualität						
„Redline Racer" Spec Marks	38112339	35255058	61176624	50431465	74555763	30055349
„Final Reality" (RM = Reality Marks)	2,66 RM	3,79 RM	4,48 RM	4,52 RM	4,28 RM	4,07 RM
Index für 2D und 3D						
Framerate (fps = Frames per Second)	71,2 fps	75,6 fps	120,2 fps	84,8 fps	74,4 fps	60,0 fps
Tempo	Akzeptabel	Akzeptabel	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Akzeptabel
Bildqualität	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Ausstattung	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Installation	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Bewertung						
Gesamteindruck	Guter Allrounder	Nutzt alle 3D-Funktionen für optimale Darstellung aus	Extrem schnelle AGP-Karte mit super Bildqualität bei 2D und 3D	Bietet extrem hohe 2D-Qualität	Sehr schnelle Karte mit super Bildqualität bei 2D und 3D	Bietet nur befriedigende 3D-Leistung
Preis (ca.)	220 Mark	160 Mark	300 Mark	250 Mark	300 Mark	250 Mark
Note	2	2	1	2	1	3

ScreenFun Testsieger

Die cleveren Seiten von BRAVO SCREENFUN

IT'S TRICKY!

Mit BRAVO ScreenTrix wirst Du zum absoluten Game-Insider. Tips für 333 Spiele, getestete Cheats, Passcodes und Komplettlösungen für Deine Top-Spiele sowie heiße Joy-Sticker für Nintendo 64 Joypad – das alles bietet Dir dieses coole Sonderheft. Mit dem dazugehörigen BRAVO ScreenFun-Jahresabo bist Du dann auch weiterhin Monat für Monat auf dem höchsten Level!

Deine BRAVO SCREENFUN-tastischen Abo-Vorteile

- Du versäumst ab sofort keine BRAVO ScreenFun-Ausgabe mehr!
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!
- Du zahlst keine Zustellgebühr!
- Du bekommst das tolle Sonderheft BRAVO ScreenTrix dazu!

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann. Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

. . . . . .

Abo-Hotline
0180/530 14 17*
Fax 040/3019-8182
*(DM 0,48/Min.)

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg

JA, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN ab der nächsterreichbaren Ausgabe, für mindestens ein Jahr zum Bezugspreis von halbjährlich DM 24,00 regelmäßig.

Das Abonnement verlängert sich jeweils nur dann um ein weiteres Jahr, wenn ich es nicht bis spätestens 3 Monate vor Ablauf des Lieferjahres schriftlich kündige. Als Dankeschön erhalte ich BRAVO ScreenTrix **(103)**, das ich in jedem Fall behalten darf, auch wenn ich die Bestellung widerrufe. Ich bin damit einverstanden, daß mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug ❑ 1/2 jährlich ❑ jährlich

Kontonummer BLZ

Bankinstitut

❑ Ich zahle gegen jährliche Rechnung

Telefon

X 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls Du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie:
Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.03.1999 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum

X 2. Unterschrift

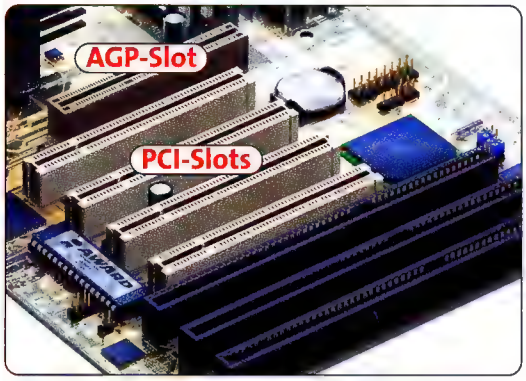
Geburtsdatum

JA 03/001 02/01331

Hast Du das Gefühl, Deine 3D-Grafikkarte lahmt oder der Chip ist überhitzt? Diese Tips aus der Praxis leisten erste Hilfe hinsichtlich Slots, Kühlung, Treibern & Schnittstellen.

3D-Hilfe

Der richtige Slot bringt Extra-Speed



Auch der richtige Einsteckplatz entscheidet über die Grafikleistung

Optimale Beschleunigung bieten nur 3D-Karten, die im richtigen Slot eingesteckt sind. Je nach Bauweise des Motherboards solltest Du folgendes beachten, um grafisch Vollgas zu geben:

- Der erste PCI-Slot wird vom Motherboard als erster angesprochen. Er ist somit der schnellste. Nutze deshalb diesen Steckplatz für Deine PCI-Grafikkarte.
- Wenn Du eine AGP-2D/3D-Grafikkarte und eine PCI-3D-Add-on-Karte gemeinsam einsetzt, stecke die 3D-Zusatzkarte in jedem Fall in den ersten Slot. Nutzt Du nur die AGP-Grafikkarte, lasse den ersten PCI-Slot frei. Denn: Dem AGP-Slot und dem ersten PCI-Slot werden oft die selben Hardware-Ressourcen zugewiesen. Bei zwei Grafikkarten gibt es keinen Konflikt. Drucker oder Modems belegen jedoch bestimmte Interrupts, die die Grafikkarte stören könnten.

Leistungsstarke Lüfter verhindern Wärmestaus

Kühle Luft im Gehäuse

Alle elektronischen Geräte entwickeln bei der Arbeit Wärme. Dabei gilt die Faustregel: Je höher die Leistung, desto höher auch die Temperatur.

Ein aktueller Grafikchip leistet bei aufwendigen 3D-Spielen sehr viel Rechenarbeit. Da steigt seine Temperatur schnell auf über 90 Grad. Er braucht deshalb möglichst viel Kühlung:

- Stecke die Grafikkarte möglichst nahe beim Gehäuselüfter ein.
- Setze einen temperatursensitiven Lüfter ein. Mehrkosten: rund 10 Mark. Vorteil: Ein solcher Lüfter steigert automatisch seine Leistung, wenn die Temperatur im Gehäuse steigt.

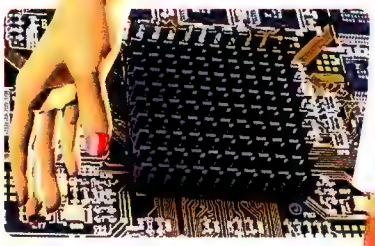
Cool down, Chip!

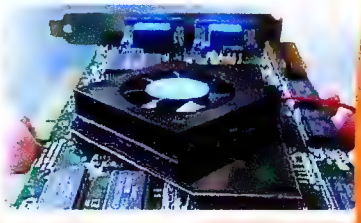
Kein elektronisches Bauteil verkraftet auf Dauer extrem hohe Temperaturen. Um die Lebensdauer eines Hochleistungs-Grafikchips wie zum Beispiel eines Voodoo Banshee oder Riva TNT zu erhöhen, spendieren die meisten Kartenherstellern den Chips standardmäßig einen Kühler.

Passive Kühler: Dieser Kühlertyp besteht aus äußerst wärmeleitendem Material. Er sitzt direkt auf dem Chip und nimmt dessen Abwärme auf.

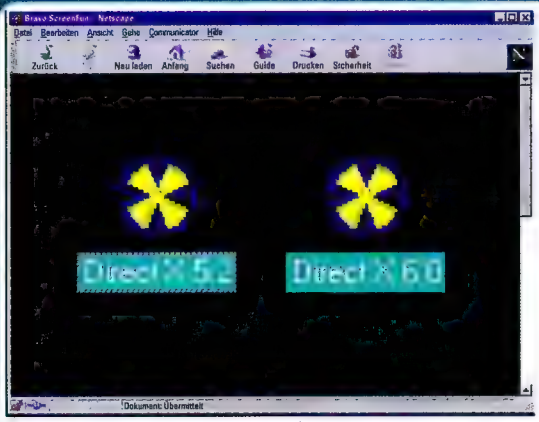
Aktive Kühler: Dieser Typ nimmt nicht nur die Wärme des Chips auf, sondern sorgt durch einen integrierten Ventilator für extra Kühlung.

Extra Kühler: Neuerdings werden Kühler für 3D-Add-ons geboten. Aktiv-Kühler kosten rund 50 Mark. Man setzt sie einfach auf den Chip auf. Ihr Haupteinsatzgebiet: kleine oder vollgepackte Gehäuse.


Standard: Aktuelle Grafikchips werden von Haus aus mit einem eigenen Kühler ausgestattet


Aufstecken und fertig: Nachrüst-Kühler sind maximal 10 mm hoch und passen auf alle Grafikchips

Emergency Room



Das geht schnell: Die DirectX-Treiber benötigen nur wenige Sekunden, um je nach Spielanforderung geladen zu werden

So hast Du immer die Wahl

Die meisten 3D-Spiele unterstützen den allgemeinen Schnittstellenstandard DirectX von Microsoft. DirectSound ist dabei die Schnittstelle für Soundkarten, DirectPlay die Schnittstelle für die Videodarstellung. Für die richtige Abstimmung von 3D-Spielen, dem Betriebssystem und der Grafikkarte ist der Bereich Direct3D zuständig.

Neue Spiele wie etwa „Tomb Raider III" benötigen DirectX in der Version 6.0. Ältere Spiele, zum Beispiel der zweite Teil der Lara-Croft-Abenteuer, setzen dagegen auf die Vorgängerversion DirectX5.2 auf.

Eigentlich sollte die derzeitige Schnittstellenversion abwärts kompatibel sein. Nun verlangt jedoch „Tomb Raider II" ausdrücklich nach DirectX5.2 und verweigert den Zugriff auf die Version 6.0. Im Gegenzug kann „Tomb Raider III" seine ganze Bildstärke nur mit DirectX6.0 bieten. Unter DirectX 5.2 werden einige Texturen nicht dargestellt.

- Willst Du beide Spiele abwechselnd spielen, lege die benötigten DirectX-Versionen in je einem Ordner auf den Desktop. Mit einem Doppelklick auf die gewünschte Version wird diese initialisiert.

Optimales Zusammenspiel: Erst wenn Karte, Betriebssystem und Spiel eine gemeinsame Schnittstelle haben, erhält man die bestmögliche Darstellung

Welcher Treiber darf's denn sein?

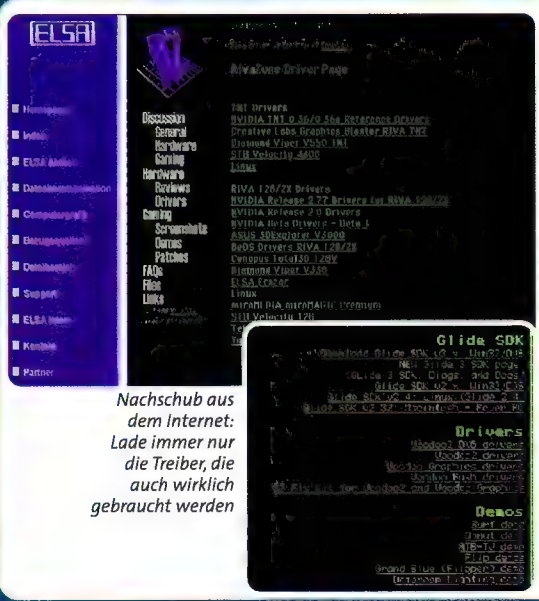
Rund 80 bis 90 Prozent aller 3D-Spiele werden auf den allgemeinen Schnittstellen-Standard **Direct3D** von Microsoft angepaßt.

Der Vorteil ist, daß die Spiele dann mit allen bekannten Grafikkarten zusammenarbeiten.

Der Nachteil ist, daß der Standard Direct3D so allgemein ist, daß die Stärken der einzelnen Grafikkarten nicht genutzt werden.

Hier setzen zwei andere Schnittstellen an: Um das Optimum aus seinen 3D-Grafikchips zu holen, hat 3Dfx mit **Glide** eine eigene Schnittstelle entwickelt. Sehr viele Spiele-Entwickler haben ihre 3D-Spiele deshalb zusätzlich mit Treibern für diese Schnittstelle ausgestattet. So ist das Zusammenspiel mit Grafikkarten, die mit VoodooGraphics, Voodoo2 oder Voodoo Banshee arbeiten, verbessert worden. Welche Schnittstellen das Spiel unterstützt, zeigen die Logos auf der Verpackung.

OpenGL ist keinem Hersteller direkt zugeordnet, bietet aber ebenfalls verbesserte Grafikleistung an. Verschiedene Kartenhersteller legen diesen Treiber bei. Er wird aber nur von wenigen Spielen unterstützt. So gibt es zu „Unreal" erst eine Beta-Version.



Nachschub aus dem Internet: Lade immer nur die Treiber, die auch wirklich gebraucht werden

Augen auf bei der Treiberjagd

Idealerweise legen viele Grafikkarten-Hersteller alle wichtigen und vor allem aktuellen Treiber der Karte bei. Da man nicht bei jeder neuen Treiberversion eine neue Karte kauft, werden Treiber und Updates extra angeboten. Hier ist jedoch Vorsicht geboten:

- Achte schon beim Kauf einer Grafikkarte darauf, daß es ein bekannter Hersteller ist. Sie bieten zum Teil sehr lange Garantieleistungen. Bei Elsa etwa dauert die Garantiezeit für Grafikkarten satte sechs Jahre.
- Seriöse Kartenhersteller bieten neben telefonischem Support auch eine gutsortierte und deutschsprachige Internet-Seite an. Wenn der Hersteller verschiedene Chips auf seinen Karten einsetzt, sollte er auch immer alle aktuellen Treiberversionen zum Download anbieten.
- Einige PC-Zeitschriften bieten auf ihren Heft-CDs Treiber an. Das ist günstig, birgt aber Risiken (veraltete oder fehlerhafte Versionen, Viren).

Sicherer ist es, sich beim Chip-Hersteller direkt Treiber zu besorgen:

- Suche dabei möglichst nach Treiber-Updates in der gleichen Sprache wie Deine bisherigen Treiber.
- Spiele keine Entwickler-Treiber auf Deinen PC. Sie nisten sich in der [system.ini] ein und lassen sich nur schwer wieder löschen.
- Bremse Sammelleidenschaft. Wer mehr als 10 verschiedene Treiber installiert, erhöht die Gefahr eines Treiberkonflikts. Du kannst keine neuen mehr installieren, vorhandene neigen zu Fehlern, und zum Löschen alter Versionen mußt Du schlimmstenfalls Windows neu installieren.

Text: Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejzyk

BÄCKER ODER BÄNKER?

VON MANNSTEIN

BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Umtauschen leicht gemacht

Zu Weihnachten werden Wünsche wahr. Manchmal liegen aber die falschen Spiele unterm Baum, oder nagelneue Teile funktionieren nicht. Beachte diese Regeln, und der Umtausch ist ganz einfach.

Regel Nr. 1:

Erst checken, dann öffnen

Händler nehmen am liebsten nur Produkte in unbeschädigter Originalverpackung zurück. Besonders streng sind die Rückgaberegeln bei Software. Wenn kein nachweislicher Produktfehler vorliegt, nimmt der Händler normalerweise keine geöffneten Software-Pakete zurück. Überprüfe deshalb alle wichtigen Angaben auf der Verpackung, bevor Du sie öffnest:

- Ist die Software oder die Hardware für Deinen PC oder Deine Konsole auch wirklich geeignet? PC-Spiele laufen nicht auf der Playstation.
- Ist es die richtige Version? Wer Lara-Croft-Fan ist, will das neueste Spiel, nicht „Tomb Raider" eins.
- Überprüfe die Zusatzgeräte: Auch bei Scanner, Drucker und Co. müssen die Stecker für SCSI, USB oder die parallele Schnittstelle kompatibel sein.
- Unterstützt die Software mein Betriebssystem? Programme für den Apple laufen nicht auf einem Windows-Rechner.
- Bieten das Programm oder die Hardware alle gewünschten Funktionen? Nicht jede Spielversion kann man im Multi-Player-Modus spielen. Wer ein externes 56k-Modem benötigt, weil das PC-Gehäuse keinen freien Einschub mehr hat, kann mit einem internen Modem nichts anfangen.

Regel Nr. 2:

Nicht ins Bockshorn jagen lassen

- Bei einem Mangel muß der Händler die Hardware reparieren, umtauschen oder Dir das Geld zurückgeben. Für Software bedeutet das in der Regel Umtausch oder Geldrückgabe. Das gilt auch für „Sonderangebote" oder Auslaufmodelle. Du mußt nur unbedingt den Zahlungsbeleg vorweisen. Laß Dich in diesem Fall auf keinen Fall mit einem zeitlich befristeten Gutschein abspeisen.
- Anders sieht es bei Nichtgefallen oder doppelten Geschenken aus. In so einem Fall bist auf die Kulanz des Händlers angewiesen. Er muß die Software oder Hardware nicht zurücknehmen. Einige Händler bieten in solchen Fällen statt Umtausch oder Rückzahlung zeitlich befristete Gutscheine als Ersatz an. Dann aber Vorsicht: Man vergißt leicht die Frist, und der Gutschein verfällt!

Regel Nr. 3:

Alles aufbewahren!

Es kann immer wieder passieren, daß ein Programm oder eine Hardware-Komponente wie etwa Grafikkarte oder Drucker sich nicht installieren lassen. Manche Teile verweigern auch erst nach einiger Zeit die Arbeit.

- Hältst Du das Gerät für defekt, mußt Du den Drucker oder Monitor mit Originalverpackung samt aller Handbücher, Kabel und Software zurückgeben. Das gleiche gilt für Software.
- Erkläre dem Händler genau das Problem. Vielleicht liegt nur ein Bedien- oder Installationsfehler vor, den der Händler schnell beheben kann.
- Ist das Programm oder die Hardware tatsächlich defekt, ersetzt der Händler das defekte Teil oder Du bekommst Dein Geld zurück. Das geht natürlich nur gegen Vorlage eines Kauf-Beleges.

TiPS

So vermeidest Du Fehlkäufe

Nicht jeder, der Dir etwas für Deinen PC oder die Konsole schenken will, kennt sich auch bei Spielen oder Computern aus. Deshalb sei Dir geraten:

1. Hast Du einen konkreten Wunsch, dann schreibe ihn sicherheitshalber für den Spender auf. Je genauer Du Deinen Wunsch beschreibst, desto sicherer bekommst Du auch das Richtige geschenkt. „Tomb Raider III von Eidos für die Playstation" versteht jeder Händler. Auch die Bezeichnung „Creative 3D Blaster Voodoo2 mit 12 MByte Speicher in der PCI-Version" ist sicher nicht mißzuverstehen.
2. Wer es jedoch noch sicherer haben will, läßt sich Geld schenken. Damit kann man sich nach Weihnachten dann viele Wünsche selbst erfüllen.

Text: Ulrike Goreßen · Illustration: Rolf Boyke

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.

Bei der BARMER steht der Mensch im Mittelpunkt. Wir bieten 9,2 Millionen Versicherten optimale medizinische Versorgung. Und speziell für junge Leute gibt´s jede Menge interessante Informationen kostenlos:

☐ **!LOOK – Das Jugendmagazin der BARMER.** Eine bunte Mischung aus Aktiv- und Wellness-Tips, Infos für einen stressfreien Start ins Berufsleben, Kino- und Musik-News, einem „Kummer-Briefkasten" und vielem anderen mehr.

☐ **Broschüre IT´S YOUR WAY – Berufsstart ohne Stress.** Praktischer Leitfaden für Berufswahl und Bewerbung. Zahlreiche Tips zum Umgang mit Stress in der Bewerbungszeit, nützliche Adressen und Literaturtips. Außerdem: Jobsuche im Internet.

☐ **Broschüre MY WAY – Uni-Szene von A-Z mit Studienplaner.** Jede Menge Informationen und wichtige Adressen für den Start in den Hochschulalltag.

☐ **FINE TIME 98/99.** Der „Action Timer" und Kalender in handlicher Form. Außerdem: Inlineskaten, Beach-Volleyball und viele neue Trends.

☐ **E-Lok Online-Treff!** Internet-Tips rund um die Uhr: Bewerben mit Links, Jobsuche im Internet, die besten Adressen, „Kummerkasten", Sport- und Fitness-Tips ...

Per Telefon: 01802-100200
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: In den rund 1.500 BARMER Geschäftsstellen.

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Speicherfor

Solid State ist die Speicherform von morgen. Winzige Siliziumchips verwalten gigantische Datenmengen – und das mit Warp-Geschwindigkeit.

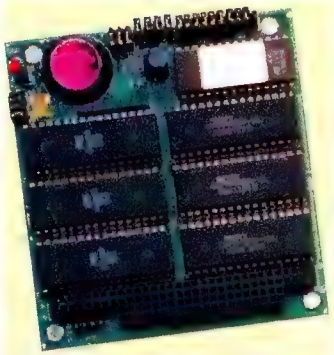
Festplatten bieten zu niedrigen Preisen riesige Speichervolumen, sie werden kleiner und immer leistungsfähiger – doch die Technologie bleibt die alte: rotierende Platten und bewegte Schreib-Lese-Köpfe. Den Sprung in die Zukunft verspricht eine Technologie, die statt mit beweglichen Teilen nur mit Speichermodulen arbeitet: Solid State.

Solid State ist eine Weiterentwicklung des Arbeitsspeichers – der Versuch, die extreme Schnelligkeit des Arbeitsspeichers mit dem „Gedächtnis" der Festplatte zu verbinden.

Viel Speicher, viel Speed

Die Grundidee: Man stellt einen relativ großen Speicher aus RAMs zusammen. Die Kapazität von Speicherbausteinen hat im September 98 die magische 1-GByte-Grenze gesprengt. Solid States mit solchen Bausteinen bieten eine 100.000mal schnellere Zugriffszeit auf die Daten als vergleichbare mechanische Festplatten.

Die ersten Prototypen existieren bereits: Sie werden in Industrie und Forschung eingesetzt. Auch für PC-Spieler ist Solid State verheißungsvoll: Der Start eines Betriebssystems etwa dauert weniger als eine Sekunde – statt einer halben Minute wie selbst



Zukunftsweisend: Prototyp einer Festplatte nach Solid-State-Art

bei schnellen mechanischen Platten. Für komplexe Spiele mit extremen Grafikanforderungen heißt das: keine Wartezeiten mehr, kein Ruckeln und brillante Bilddarstellung in Echtzeit.

Weitere Vorteile: es gibt keinen Verschleiß durch mechanische Bewegung und natürlich keine Geräuschentwicklung. Solid States brauchen auch keine Kühlung.

Doch diese Form von Solid State besitzt – typisch flüchtiger Arbeitsspeicher – einen großen Nachteil: Ohne ständige Stromzufuhr gehen die Daten verloren. Der Rechner müßte rund um die Uhr eingeschaltet bleiben.

men der Zukunft

Klein, tragbar, kompatibel

Eine andere Form von Solid State wird bereits im Alltag auf Speicherkarten benutzt: die Flash-Chips. Diese Speichermodule sind unabhängig von ständiger Stromversorgung.

Technische Vorteile von Flash-Chips

● **Einfacher Datentransport:** Die Speicherkarten sind von vornherein mit der Steuerlogik für ihre Chips ausgestattet. So kann der Prozessor sie ansteuern wie eine normale Festplatte. Will man die Daten transportieren, zieht man die Karte zum Beispiel einfach aus dem einen Rechner heraus und steckt sie in einen anderen hinein.

● **Datensicherung:** Wenn man seinen PC oder die Digitalkamera ausschaltet, gehen die gespeicherten Daten dank der Unabhängigkeit von der Stromversorgung nicht verloren.

● **Schneller Anschluß:** Eine Installation entfällt – man muß die Karte nicht wie eine Festplatte erst in den PC einsetzen und im BIOS anmelden. Man steckt sie einfach von außen in den vorgesehenen Steckplatz, bis sie einrastet.

Karten, die mit Flash-Chip arbeiten

● **PCMCIA-Karten bzw. PC-Karten** sind die bekannteste Bauform dieser flotten Speicher. PCMCIA („Personal Computer Memory Card International Association") ist ein Standard für Speicherkarten. Eine PC-Karte ist so groß wie eine Scheckkarte, nur 3 mm dick und bietet schon heute eine Speicherkapazität von etwa 230 MByte. Experten rechnen in den nächsten vier Jahren mit einer 20mal höheren Leistung. Dann würden auf PC-Karten mehr als 4,6 GByte Daten passen!

Vor allem mit der stärkeren Verbreitung von Digitalkameras, tragbaren Musikabspielgeräten und Organizern wurden noch weitere Speicherformen entwickelt. Sie alle bauen auf der Flash-Technologie auf. Dazu gehören:

● **SmartMedia-Karten:** Diese nur 2 mm dünnen und 37 x 45 mm kleinen Karten werden von diversen Kameraherstellern als Bildspeicher eingesetzt. Sie speichern von 2 bis 16 MByte Daten. Für 1999 sind bereits Versionen mit 32 MByte und mehr geplant.

● **Compact-Flash-Karten:** Diese Speicherkarten benutzt etwa Kodak. Sie sind ähnlich dick wie die PC-Karten, also 3 mm, aber nur 36 x 42 mm groß. Momentan gibt es sie mit einer Speicherkapazität von bis zu 45 MByte. Für die nächsten ein, zwei Jahre sind radikale Speichererweiterungen geplant.

● **Memory Sticks:** Sony hat diese Speicherkarten mit einer Kapazität von 4 oder 8 MByte Ende 1998 eingeführt. Diese Stäbchen sind etwa 5 cm lang und 2 cm breit. Auch die Memory Sticks bauen auf der Flash-Technologie auf. Sony will sie als zu künftige Speichermedien für alle digitalen Daten wie Bilder (Fotos, Videos), Ton und Musik sowie Text und Grafik anbieten. So sollen in den nächsten Jahren auch Walkmen mit Memory Stick statt Audiokassette etabliert werden.

SmartMedia-Karte

Typische Compact-Flash-Karte (l.)

Memory Stick von Sony (r.)

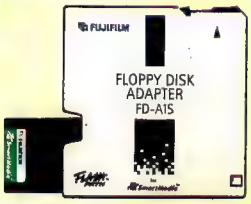
PC-Karten bieten Speicher von bis zu 85 MByte

Kompatibilität der Systeme

Die Hersteller ringen mit unterschiedlichen Speicherkarten um die Marktmacht. Trotzdem kann man gespeicherte Daten relativ problemlos auf andere Systeme übertragen.

Am einfachsten ist es natürlich, wenn etwa die Fotodaten aus der Digitalkamera per Kabel auf den PC überspielt werden. Doch auch wer die Daten geräteunabhängig haben will, bekommt von der Industrie Hilfestellung. So gibt es für jede der kleinen Speicherkarten ein oder gar zwei Adaptertypen. Damit wird etwa die SmartMedia-Karte für einen PCMCIA-Steckplatz oder ein 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk lesbar. Das gleiche gilt auch für die anderen Kartenformen. Die kleinen Speicherkarten steckt man einfach in den jeweiligen Adapter und diesen dann in das entsprechende Laufwerk.

Adapter im PC-Card-Format...



...und im 3,5-Zoll-Disketten-Format

Das gibt's morgen

Noch beherrschen Festplatten den Markt. Platten mit rund 6 GByte Speicherkapazität gibt es bereits für um die 300 Mark, während die Speichermedien mit Flash-Chip deutlich teurer pro MByte sind. So kostet etwa eine SmartMedia-Karte oder ein Memory Stick mit 8 MByte rund 100 Mark. Für eine Compact-Flash-Karte mit dieser Kapazität zahlt man sogar 180 Mark.

Doch auf lange Sicht werden Speichertypen mit Solid-State-Technologie mechanische Festplatten als Standardspeicher ablösen. Denn der Geschwindigkeitsvorteil ist gigantisch. Und sobald die Hürde der Kapazitätsbegrenzung fällt, werden diese Speicherformen nicht mehr aufzuhalten sein.

Dabei werden vielleicht schon in zehn Jahren die Grenzen zwischen dem flüchtigen Arbeitsspeicher und der Solid State als dauerhaftem Speicher verschwimmen. Das wird so weit gehen, daß quasi auf einer fingernagelgroßen Fläche riesige Speichermengen von zig Gigabyte Platz finden und vom Anwender je nach Bedarf als Festplatte, Arbeitsspeicher oder Speicher für grafische Anwendungen angesprochen werden können.

Vor- und Nachteile von Solid States

Geringe Zugriffszeiten auf die Daten	Noch deutlich teurer als mechanische Festplatten
Keine Geräuschentwicklung	Derzeit noch eher geringe Speicherkapazitäten möglich
Hohe Lebensdauer	Nur mit extra Adapter kompatibel
Geringer Platzbedarf	
benötigt keine extra Kühlung	

Bald hat sogar die ganze Datenbank von Lt. Commander Data auf einem Chip Platz

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Filmbild Fundus (2)

schnäppchen

Mehr solltet Ihr nicht

Alle Spiele voll im Griff

Das Digital-Pad Cyborg 3D von Saitek paßt zu jedem Spiele-Genre.

Erfahrene Spieler meistern mit dem Pad Renn- und Sportspiele sowie alle Simulationen

Mit dem Digital-Pad Cyborg 3D von Saitek bekommen Spielefans ein Eingabegerät für alle Spiele-Genres in die Hand.

Ausstattung: Zum Lieferumfang gehört eine CD-ROM mit Treibern und zehn schon etwas älteren Spielen. Dabei sind „F1 '97", „G-Police" und „Comanche 3". Der Cyborg 3D fällt durch seine ungewöhnliche Form und die Vielzahl der Knöpfe, Regler und Schalter auf: Er verfügt über 8-Wege-Richtungssteuerung, drehbaren Schubregler, Mini-Joystick, vier Trigger, zwei Feuerknöpfe und ein Ruder oder Lenkrad.

Leistung: Das Pad läßt sich komfortabel über das Saitek Command Center bedienen. Für die Erstinstallation und jede Änderung der Programmierung muß das Pad im Modus „Flugsimulation" eingestellt sein, also der untere Regler auf „F" stehen. Will man ein Rennen fahren, wechselt man auf „D" („Drive"), für Jump&Runs ist der Spielmodus „A" („Arcade") geeignet. Je nach Einstellung sind die notwendigen Regler und Knöpfe für diese Spielform aktiviert. Alle anderen Bedienelemente reagieren dann nicht.

Das Pad liegt gut in der Hand und kann mit flexiblen Stützen für jede Handgröße passend gemacht werden. Etwas gewöhnungsbedürftig sind jedoch einige Bedienelemente. Der winzige Drehregler links oben soll als Lenkrad-Ersatz dienen. Echtes Fahrgefühl kommt dabei aber nicht auf.

Fazit: Nur erfahrene Spieler werden sich mit dem Pad anfreunden können, Anfänger verlieren leicht den Überblick.

Cyborg 3D
Digital-Pad
ca. 100 DM | Hersteller: Saitek
www.saitek.de
Günstiger Game-Controller, der durch seine Funktionsvielfalt nicht für Anfänger geeignet ist
2

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7 / Pentium, AMD)	129 Mark ▼	Chaintech 5STN AT	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1 / Pentium II)	185 Mark ▼	Chaintech 6LTM2 mit LX-Chipset	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Sockel 7 / Pentium, AMD)	165 Mark ■	DFI P5BV3	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1 / Pentium II)	325 Mark ■	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	AK Datentechnik

PROZESSOREN

Test in Ausgabe 10/98

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7, AMD K6 3D 333)	259 Mark ▲	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1, Pentium II 333)	479 Mark ■	AK Datentechnik
Mittelklasse (Slot 1, Pentium II 350)	625 Mark ■	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1, Pentium II 400)	825 Mark ▼	AK Datentechnik

MONITORE

Test in Ausgabe 11/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 69 KHz, TCO 92)	299 Mark ▲	CTX 1569SE MPRII	Simtec
17 Zoll (69 KHz, TCO 92)	549 Mark ■	LG 77T5	AK Datentechnik

TRAGBARE CD-PLAYER

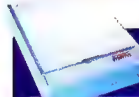
Test in Ausgabe 9/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	149 Mark ▼	Philips AZ7381	Saturn Hansa
Mittelklasse	350 Mark ■	Panasonic SL-SX500	Saturn Hansa
Spitzenklasse	680 Mark ■	Sony D-777	Saturn Hansa

GRAFIK-KARTEN

Test in Ausgabe 1/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	50 Mark ▲	Cardex S3 Trio 64V2, 2 MB	BWZ
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	199 Mark ✸	Elsa Victory Erazor 3D, 4 MB	Vobis
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit Banshee)	299 Mark ✸	Guillemot Maxigamer Phoenix 16 MB	Vobis
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	249 Mark ▼	Creative Labs 3D Blaster Voodoo2, 12 MB	Vobis



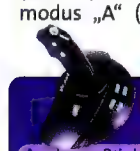
FLACHBETTSCANNER

Test in Ausgabe 4/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	99 Mark ✸	Mustek ScanExpress 600 CP	Vobis
Mittelklasse	249 Mark ■	Highscreen Highscan	Vobis
Spitzenklasse	479 Mark ▼	Hewlett Packard Scanjet 5100	Simtec

DIGITALE KAMERAS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	399 Mark ✸	Fuji DX5	Saturn Hansa
Mittelklasse	999 Mark ✸	Olympus C1000L	Vobis
Spitzenklasse	1929 Mark ✸	Olympus C1400XL	CP GmbH



JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	40 Mark ▲	Logitech Wingman light	Vobis
Digitaler Stick	55 Mark ■	Gravis Blackhawk	Games Point
Gamepad	60 Mark ■	Microsoft Sidewinder Gamepad	Games Point

Anbieter-Nachweis

AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
BWZ · Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (06155) 60 06 06 · Fax: (6155) 60 06 16
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (0231) 53 11 33 40 · Fax: (0231) 531 13 33
Games Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (0721) 339 44 · Fax: (0721) 37 41 85
K&M · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (06031) 77 18 66 · Fax: (06031) 55 20
Mail it · Hasenheide 9 · 10967 Berlin · Tel.: (030) 694 01 58 06 · Fax: (030) 69 40 19 07
Reason Computer · Küsterstraße 9 · 30926 Seelze · Tel.: (05137) 925 57 · Fax: (05137) 925 58
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Simtec · Abt-Wolfram-Ring 3 · 96049 Bamberg · Tel.: (0951) 964 51 11 · Fax: (0951) 964 55 55
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02
Vobis · Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (02405) 444 45 00 · Fax: (02405) 444 45 05

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (2)

Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleichgeblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

für Eure Hardware zahlen:

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (ATAPI)	85 Mark ▼	Liteon 32fach	CP GmbH
Mittelklasse (SCSI)	149 Mark ✸	Pioneer DR-706S Slot 1	CP GmbH
Spitzenklasse (liest DVD)	159 Mark ▼	Teac CD-532S	CP GmbH

VIDEO-REKORDER

Test in Ausgabe 12/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Mono-Rekorder	299 Mark ✸	Orion VH-507	Saturn Hansa
VHS-Rekorder	699 Mark ■	Sony SLV-E730	Saturn Hansa
S-VHS-Rekorder	999 Mark ■	JVC HR-S7500E	Saturn Hansa

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Ausgabe 7/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	999 Mark ■	PC ohne Monitor, Intel Celeron 300, 32 MB RAM, 3,2-GB-Festplatte, 4-MB-AGP-Grafikkarte	Mail it
Mittelklasse	1699 Mark ✸	PC ohne Monitor, Pentium II 350, 64 MB RAM, 6-GB-Festplatte, 8-MB-AGP-Grafikkarte, 32fach CD-ROM	Vobis
Spitzenklasse	2199 Mark ✸	PC ohne Monitor, PII 400, 64 MB RAM, 8-GB-Festplatte, 3D-Sound, 8-MB-AGP-Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Vobis

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Ausgabe 1/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300 dpi)	239 Mark ■	Lexmark Jetprinter 1000	Reason Computer
Mittelklasse (600 dpi)	354 Mark ■	Epson Stylus Color 600	K&M
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	889 Mark ▼	HP Deskjet 1120C	CP GmbH

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	239 Mark ▼	Saturn Hansa
Mad-Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	249 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	249 Mark ■	Theo Kranz Versand
Mega Action Set	333 Mark ■	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark ■	Games Point
Original Control Pad	44 Mark ■	Theo Kranz Versand

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	35 Mark ▲	Arowana 16 Bit PnP, SB-kompatibel	CP GmbH
Mittelklasse	75 Mark ▼	Creative Labs AWE64 Value	CP GmbH
Spitzenklasse	329 Mark ✸	Creative Labs Soundblaster Live	CP GmbH

Per Infrarot: Das UR-Gear-Set übermittelt alle Befehle kabellos zum PC

Drei in einem

Spielspaß mit Gamepad, Kopfhörer und Mikrofon

Das UR Gear von Funsoft bringt dem PC Hören und Sehen bei. Das Headset kann man zusätzlich zu anderen Eingabegeräten wie Joystick, Maus oder Tastatur nutzen.

Ausstattung: Zum Lieferumfang gehören ein 400 Gramm leichtes Headset mit Stereolautsprechern, Mikrofon und Infrarotsensor sowie ein Infrarotempfänger und ein Gamepad. Dazu gibt es die Vollversion von „Total Air War" (Test in SCREENFUN 11/98).

Leistung: Die Installation geht einfach von der Hand. Die Infrarot-Sensoren am Headset und am Empfängerteil erfassen jede Bewegung des Kopfes, auch den Blick über die Schulter. Die Bewegungen werden als Befehle für die Spielfigur umgesetzt. Der Pilot schaut nun auch in diese Richtung, selbst wenn die sonstigen Spielkommandos von einem Joystick kommen.

Kleiner Tip: Trotz des Headsets sollte der Kontrollblick über die Schulter per Tastendruck eingeleitet werden. Denn was nutzt der schönste Rückblick des Piloten, wenn der Spieler nicht auf den Bildschirm sieht?

Statt Joystick kann man auch das mitgelieferte Gamepad nutzen. Es hat vier Tasten, einen Schieberegler und liegt gut in der Hand. Wer aber jemals mit einem stabilen Joystick turbulente Luftgefechte ausgetragen hat, den stellt der winzige Regler kaum zufrieden.

Über das integrierte Mikrofon läßt sich die Spielfigur auch durch Sprache führen. Die mitgelieferte Spracherkennungssoftware verarbeitet bis zu 20 Befehle. Leider muß man dazu das Headset aufsetzen, das trotz seines geringen Gewichts sehr unbequem ist. Es ist nicht größenverstellbar.

Fazit: Nur abgehärtete Technikfans werden mit dem UR Gear ihren Spaß haben. Für satte 250 Mark kann man eigentlich mehr Qualität erwarten.

UR Gear
Headset
ca. 250 DM | Hersteller: Funsoft
www.funsoft-online.com
Viele Funktionen – wenig Spaß: UR Gear eignet sich nur für finanzkräftige Technik-Fans
4

Mein Computer versteht mich

Maus, Trackball und Mikrofon in einem

SpeechMike von Philips bietet Mikrofon, Lautsprecher, Maus und Trackball in einem.

Leistung: Das Gerät kommt ohne zusätzliche Treiber aus. Man schließt es mit dem langen Kabel an der COM-Schnittstelle und der Soundkarte an.

SpeechMike liegt gut in der Hand und ist nach relativ kurzer Übungszeit gut zu bedienen. Gesprochene Mails lassen sich leicht über den Soundrekorder von Windows aufnehmen und per Internet versenden. Die Ausgabequalität ist befriedigend.

Fazit: SpeechMike ist ein witziges Eingabegerät mit vielen Funktionen für alle, die mit ihrem PC sprechen wollen.

Vielseitig: eine Maus für alle Fälle

SpeechMike
Kommunikations-Maus
ca. 140 DM | Hersteller: Philips
www.philips.de
Freunde von sprachbasiertem Multimedia bekommen mit SpeechMike viel Spaß
2

RENT
HERO

DER „HELD", WAS ER VERSPRICHT

DVD ROM

FUNSOFT PRÄSENTIERT EINE MAGIC BYTES PRODUKTION AUF CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS®95/98/NT.

COMPACT disc CD-ROM

ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUCER/STORY/MUSIC & SOUND FX: HANNES SEIFERT,
DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX. 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX. 0541/122470.

PC GAMES 84% • PC JOKER 80%

MAGIC BYTES

neo

WWW.RENT-A-HERO.COM

funsoft-online.com

FUNSOFT.

Fans verpassen keine Folge. Jetzt kommen die Stars aus der Soap auch auf den PC. Die CD-ROM zur Serie bietet Hintergrundinfos und elf Abenteuer zum Nachspielen.

Die Stars und ihre Storys

Auf der CD schlüpfst Du in die Rollen von Ricky und diesen zehn Figuren und spielst ihre Abenteuer aus der Serie nach

Katja

Katja hat sich von ihrem Freund Oliver getrennt. Aber er belästigt sie noch

Leon

Leon findet ein Baby. Wie soll er plötzlich mit seiner Vaterrolle fertig werden?

Alex

Alex will zu seiner Freundin nach Afrika. Für die Reise braucht er Geld

Nico

Ein defektes Spiel ruiniert Nicos PC. Jetzt muß er seine Festplatte retten

GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN

Die CD-ROM zur Serie

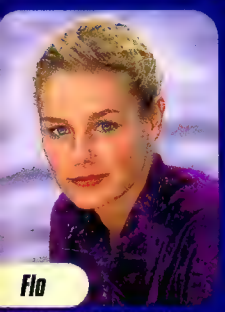
Hintergründe im Info-Part

In der Rubrik „Datenbank" findest Du Videos aus ausgewählten Folgen. Hier: Vanessa und Frank werden überrascht...

Ein ausführlicher „Biografie"-Teil bietet Hintergrundinfos zu den wichtigsten Charakteren der Serie sowie ihren Darstellern

Ricky

Serienstar und Musiker: Oliver Petszokat spielt den Ricky. Seine Story auf der CD: Er verliebt sich in Nataly. Handle für ihn!



Flo

Ein eiliges Fotoshooting naht. Ist der Auftrag für Flo zu schaffen?

Philip

Philip erhält die Nachricht, daß er möglicherweise Aids hat. Stimmt das?

Andy

Flo hat Andy mit Leon betrogen. Kann Flo Andy zurückgewinnen und wie?

Barbara

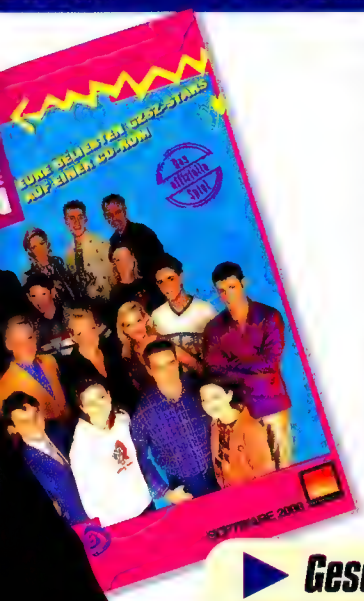
Wer oder was ist dafür verantwortlich, daß Barbara wieder zur Flasche greift?

Jo

Ein Zeitungsartikel ruiniert Jo Gerners Ruf. Er versucht, sich aus der Affäre zu ziehen

Clemens

Ist Clemens zu alt für eine Beziehung mit der um einiges jüngeren Anna?



Wolltest Du schon immer mal eine Rolle in einer Seifenoper spielen? Auf der CD-ROM zur Serie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" wird dieser Traum Wirklichkeit. **In elf verschiedenen Adventures schlüpfst Du in ausgewählte Charaktere und hilfst ihnen, kniffelige Probleme zu lösen.** Organisiere etwa ein Fotoshooting für Flo oder hilf Nico, die Festplatte seines Computers zu reparieren.

Treue Fans der Soap tun sich bei der Lösung leichter, da die Handlungsstränge direkt aus dem Fernsehen übernommen sind. Doch auch Neulinge kommen mit etwas Spürsinn ans Ziel. An den Originalschauplätzen der Serie gilt es, mit Leuten zu reden, wichtige Gegenstände einzusammeln und richtig zu kombinieren. Die Grafik ist allerdings statisch und zweidimensional. 3D-Rundblicke sind nicht möglich. Leider kann man außerdem innerhalb einer Story nicht speichern – nur nach jedem gelösten Fall wird der Spielstand festgehalten. Wenn Du alle elf Abenteuer nacheinander bewältigt hast, erhältst Du ein Formular zur Belohnung, mit dem Du Dich für eine richtige Rolle in der Serie bewerben kannst.

Neben dem Spiel-Part enthält die CD-ROM einen ausführlichen Info-Teil, in dem Hintergründe zu „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" erklärt werden. In einer „Biografie"-Leiste sind die wichtigsten Charaktere, ihre Funktion und die Lebensläufe ihrer Darsteller aufgeführt. Zahlreiche Videos zeigen in der Rubrik „Datenbank" ausgewählte Highlights der Soap. Dabei werden Themenbereiche von Liebe bis Tod und Tragik abgedeckt. Insgesamt bietet die Scheibe viele Hintergrundinfos für Fans und Spaß beim Mitspielen.

PC | PS | N64 | SAT | D

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Infotainment und Adventures für Einsteiger

ca. 50 Mark | Software 2000 | 1 Spieler

Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB Festplattenspeicher, 16-Bit-Grafikkarte, 4fach-CD-ROM-Laufwerk

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Spannende Geschichten zum Nachspielen, viele Videos und Background-Infos

– Sehr einfache 2D-Grafik, keine Speicher-Möglichkeit in den Storys

Gut gemachte Scheibe zur Serie mit Videos, Biographien und Storys zum Nachspielen

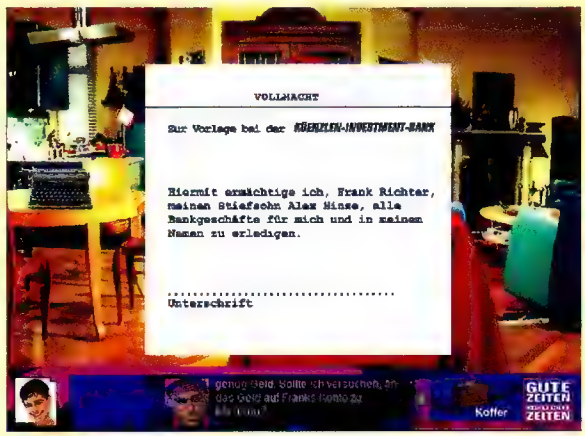
2

Geschichten zum Nachspielen im Spiel-Part

In der ersten Geschichte spielst Du Alex. Klicke abwechselnd auf Alex und Cora, um ihr Gespräch in der Textbox unten zu verfolgen. Dabei erfährst Du, daß Alex zu seiner Freundin Astrid nach Afrika will und Geld braucht

Gehe zur „City-Lights-Redaktion". Dort findest Du rechts im Zimmer einen Briefbogen, den Du mitnehmen mußt. Klicke außerdem auf Daniel und Frank, und Du erfährst, daß Frank Alex von der Nachhilfe abholen will

In der WG erfährst Du im Gespräch von Frank und Nico, daß die Nachhilfestunde verschoben wurde. Nimm den Aschenbecher vom Tisch und packe ihn ein, indem Du ihn auf den Koffer ziehst. Du brauchst ihn später



In der Wohnung der Richters steckst Du den Briefbogen aus der Redaktion in die Schreibmaschine. Als Ergebnis erhältst Du eine gefälschte Bankvollmacht, mit der sich Alex Zugriff auf Franks Konto verschaffen will...

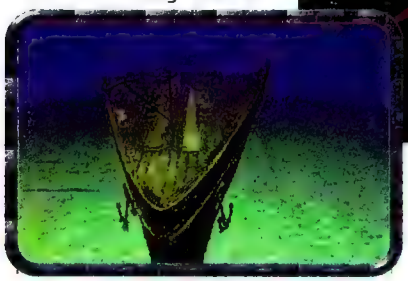
Text: Christiane Strobel · Foto: Bernhard Kühmstedt (BRAVO)

Total real – Tauchgang zur Titanic

Forsche als Chef einer Expedition nach dem Wrack der Titanic – auf den Spuren des wahren Entdeckers Robert D. Ballard.

Achtung: Leonardo-frei!

Mit so einem Tauchroboter untersuchst Du die gesunkenen Schiffe und birgst wertvolle Gegenstände



Drei tote Schiffe mußt Du aufstöbern, als letztes das Wrack der Titanic

In der Tauchkapsel: Du siehst nur nach vorne. Bewege Dich nicht zu schnell, damit Dir nichts entgeht

INFO

In 160 Minuten auf Grund

In der Nacht vom 14. zum 15. April 1912 erfroren und ertranken im eiskalten Atlantik 1503 Menschen: Der Luxusdampfer Titanic stieß auf seiner Jungfernreise mit einem Eisberg zusammen und sank in nur 160 Minuten. Der Versuch des Kapitäns, das Schiff auf Höchstleistung zu bringen (21 Knoten), soll das Unglück mitverursacht haben.

Die Titanic war in der 1. Klasse ausgestattet mit Sporthalle, Squash-Plätzen, Dampfbad, Bibliothek und mehr. Ein Ticket dafür würde heute rund 85.000 Mark kosten.

Wer noch mehr über die Titanic und ihre tragische Geschichte erfahren will, kann diese Webseite besuchen: **www.abendblatt.de/contents/ha/extern/titanic/sound/htm/timeline.html**

Das tragische Unglück ist oft verfilmt worden, zuletzt sehr spektakulär von James Cameron. Infos und Bilder findet Ihr auf der deutschen Seite **www.kinoweb.de/film98/Titanic/index.html** oder in englisch auf **www.titanicmovie.com/**

Im Workshop erfährst Du, wie man die Ausrüstung aussucht und einsetzt

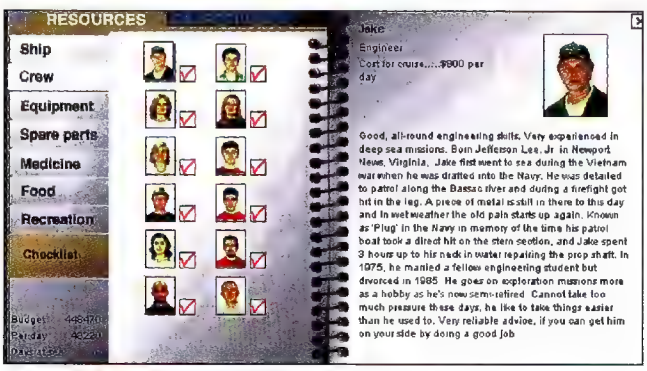
Welche Ausrüstung, welches Schiff und welche Crew willst Du mitnehmen?

Wenn alles organisiert ist, kannst Du in See stechen – die Expedition beginnt

Um Dich herum herrscht Dunkelheit, nur der leise Motor Deines Tauchroboters ist zu hören, ab und zu gleitet eine schwankende Wasserpflanze am Fenster vorbei. Da, plötzlich tauchen vor Dir die Schemen eines Schiffs auf. Nichts wie hin – es ist das Wrack der legendären Titanic! Doch halt, was hat das scheußliche Knirschen zu bedeuten? Du bist auf Grund gelaufen. Jetzt gilt es, schnell Ballast abzuwerfen und zu hoffen, daß die Kapsel nicht leck geschlagen ist!

In „Expedition zur Titanic" stehst Du an der Spitze einer Forschungs-Crew, die auf der Suche nach drei berühmten Wracks die Weltmeere durchkreuzt und in der Tiefsee nach den Schiffen taucht. Erst, wenn Du mit Deinem Team das römische Handelsschiff „Isis" und das Schlachtschiff „Bismarck" aus dem Zweiten Weltkrieg gefunden und erforscht hast, kannst Du Dich auf die Suche nach dem legendären Luxusdampfer „Titanic" machen.

Spannend: Die realistischen 3D-Expeditionen entsprechen bis ins Detail den Forschungsreisen von Robert D. Ballard. 1985 entdeckte der erfolgreiche Tiefsee-Forscher das Titanic-Wrack. An der Entwicklung der CD hat er maßgeblich mitgewirkt. Steuern des Forschungsschiffs, Motivieren der Mannschaft, der Tauchgang in der Kapsel, all dem mußt Du gerecht werden wie Ballard auf seinen Expeditionen. Sonst kann es passieren, daß die Crew kurz vor der Meuterei steht oder Dir schlicht und ergreifend das Geld ausgeht und Du wieder heimfahren mußt.



Stelle Deine Crew sorgfältig zusammen, damit es später auf hoher See nicht zu Streitigkeiten kommt

Bevor Du also in See stechen kannst, trägst Du zum Beispiel im Museum sorgfältig Informationen über das jeweilige Wrack zusammen. Dann wird die Mannschaft angeheuert. Paß auf, daß die Crewmitglieder auch charakterlich zusammenpassen – sonst kann es auf hoher See Ärger geben! Nun mietest Du ein Schiff und sorgst für Ausrüstung und Verpflegung. Denk dabei an die begrenzten Geldmittel.

Ist ein Wrack geortet, beginnst Du mit dem Tauchgang und der Bergung. Die täuschend echte Simulation versetzt Dich ins Forscherfieber, Du hältst angestrengt Ausschau nach kostbaren Gegenständen, die der Tauchroboter vorsichtig mit dem Greifarm birgt. Erst wenn Du jeden Winkel durchstöbert hast, geht es zurück in den Heimathafen. Im Check war die englische Fassung. Fans tauchen aber mühelos in der deutschsprachigen Version ab.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Expedition zur Titanic

Simulation für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | United Soft Media | 1 Spieler

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95/98, 120 MB HD, 16-Bit Soundkarte, SVGA-Grafikkarte, 4-fach-CD-ROM-Laufwerk

Gestaltung 2 | Action 1 | Dauerspaß 2

Spannendes Tauchabenteuer in realistisch gestalteter 3D-Aufmachung

Bis Du die Titanic bergen darfst, mußt Du erst an einfacheren Wracks üben

Mitreißendes 3D-Abenteuer über Tiefsee-Expeditionen zur Titanic und anderen Wracks

2

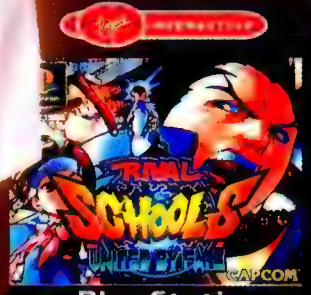
Text: Annette Lindenau

MACH MICH KRANK, SCHWESTER

Hast du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich offensiv- und defensiv-Techniken zuhauen, daß die Schwarte kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird - alles auf zwei unabhängigen CDs. Oder ziehst du privat auch nur Jogginghosen an?

fig. 1

fig. 2



PlayStation™

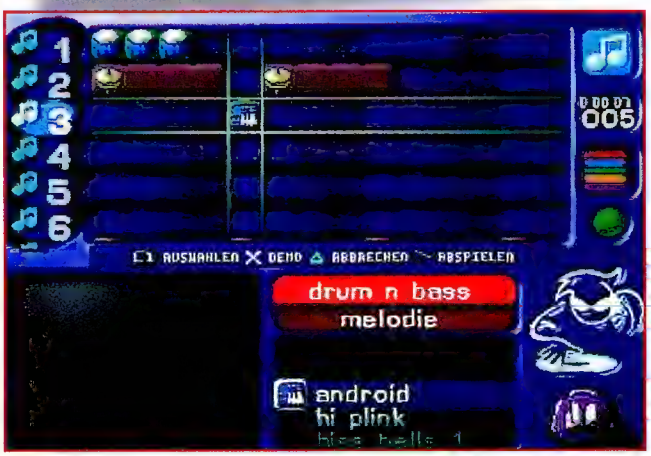
CAPCOM

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. RIVAL SCHOOLS IS A REGISTERED TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.
CAPCOM IS A REGISTERED TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD. PUBLISHED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

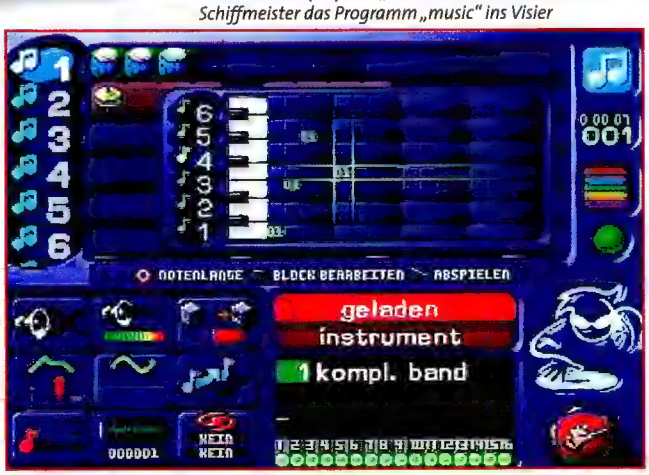
Der erste Musiktracker für die Playstation ist da. Schiffmeister von den HipHop-Stars „Fettes Brot“ hat ihn exklusiv für SCREENFUN aus Profi-Sicht getestet.

Fettes Brot testet: „music“ für die Playstation

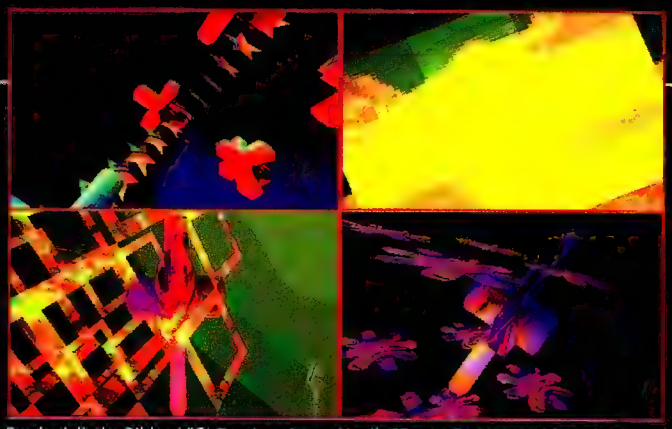
Sie machen HipHop vom Feinsten: Schiffmeister, König Boris und Doc Renz (v. l.) sind „Fettes Brot“. Für SCREENFUN nahm Schiffmeister das Programm „music“ ins Visier



Komponieren mit Bausteinen: Aus einem Katalog (unten rechts) wählst Du Sounds aus und setzt sie oben auf dem Arrangiertablett zu einem Song zusammen



Eigene Sounds basteln: Mit dem Riff-Editor kannst Du aus einzelnen Tönen Klangbausteine selbst komponieren. Im Fenster unten wählst Du ein Instrument



Psychedelische Bilder: Läßt Du eine eigene Musik-CD vom Programm abspielen, erzeugt „music" automatisch ein Video mit abgedrehten Grafiken dazu

Zu Deinem Song kannst Du auch ein Musikvideo produzieren. Im Video-Editor kombinierst Du verschiedene Bildelemente auf einem Arrangiertablett

Mit „music" ist nun auch ein Programm für die Playstation erhältlich, mit dem man eigene Songs und Videos basteln kann. Was mit dem Programm zu machen ist, zeigen zehn fertige Songs, die auf der CD enthalten sind. Ihr könnt sie laden und einfach abspielen. Allerdings sind die Ladezeiten sehr lang, insbesondere, wenn man das zum Titel gehörende Video ebenfalls sehen will. Wer genug gesehen hat, wechselt in den eigentlichen Programmteil.

„music" bietet verschiedene Soundbibliotheken an (Ambient, Drum'n'Bass, House, Techno und TripHop). Sie enthalten die für diese Musikrichtungen spezifischen „Riffs" (Soundbausteine), also Basslines, Gesangssamples, Drumsounds und mehr. Beim Auswählen könnt Ihr die Riffs probehören. Anschließend setzt Ihr sie im Mehrspur-Sequenzer (Arrangiertablett) auf die einzelnen Takte und baut so einen Song zusammen. Der Sequenzer verfügt insgesamt über 16 Tonspuren („Tracks"), in denen die Riffs arrangiert werden können. Als Profimusiker finde ich die Auswahl der Riffs allerdings zu gering und den Sound sehr durchschnittlich. Außerdem läßt diese Art des Komponierens zu wenig Freiraum für eigene Kreativität.

Ein Pluspunkt ist dagegen der sogenannte „Riff-Editor". Er erlaubt es, die Riffs auf diverse Arten klanglich (Tonhöhe, Lautstärke und so weiter) zu bearbeiten. **Profis können sich sogar ihre eigenen Riffs basteln – ein schönes Feature, das viele PC-Produkte nicht bieten.**

Mit dem Feature „CD-Spieler" kann man gewöhnliche Audio-CDs abspielen. Zu ihnen kreiert „music" automatisch einige surrealistische Grafiken als Video. Ihren Ablauf könnt Ihr allerdings nicht beeinflussen. Außerdem scheinen die Animationen in keinem Zusammenhang mit den abgespielten Songs zu stehen. Weiterhin bietet dieser Menüpunkt alle Funktionen des gewöhnlichen Playstation-CD-Abspielmodes. Mehr als ein netter Gimmick ist diese Funktion leider nicht.

Gleiches gilt für den Video-Editor. Er erlaubt es, sowohl automatisch ein Video erzeugen zu lassen, als auch ein eigenes Video speziell für einen Song zusammenzubasteln. Der Video-Editor funktioniert ähnlich wie der Musiksequenzer. Das Video wird aus einzelnen Grafik-Bausteinen, sogenannten „Chases" zusammengestellt. Diese könnt Ihr mit Effekten bearbeiten oder auch selbst erzeugen. **Das Ergebnis ist allerdings gewöhnungsbedürftig und der Begriff „Video" zu hoch gegriffen, wenn man hierbei an konventionelle Musikvideos denkt.**

Schiffmeister: „Für meinen Geschmack bieten solche Programme zu wenig Raum für Kreativität."

Der Hauptbildschirm des Programms ist grafisch ansprechend gestaltet und bietet die Möglichkeit, verschiedene Bildschirmhintergründe zu laden. Negativ fällt auf, daß die Menüleiste, die per Scrolling den gewünschten Befehl einblendet, äußerst klein geraten ist. Auf kleineren Bildschirmen ist sie nur schwer lesbar.

Allgemein ist die Bedienung nicht ganz einfach. Um „music" zu beherrschen, braucht man einige Zeit. Für Einsteiger bietet es ordentliche Kompositionsmöglichkeiten. Als Profimusiker stellt sich für mich allerdings immer die Frage: Was will man eigentlich mit den so erzeugten Songs anfangen?

PC | PS | N64 | SAT | D

music

Musikprogramm für Einsteiger

ca. 100 DM | Codemasters | 1 Spieler

- unterstützt kein Zubehör

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Der Riff-Editor ermöglicht es, eigene Soundbausteine zu komponieren

Komplizierte Bedienung und insgesamt zu wenig Freiraum für Kreativität

Musikprogramm mit ordentlicher Soundauswahl und Videofunktion

3

Text: Schiffmeister · Foto: BRAVO-Archiv

Terminplaner für alle Bröselianer: Tag für Tag kannst Du wichtige Termine in den Kalender eintragen. Werner erinnert Dich dann an sie

Brösel-Alarm

Werner für 1999

Da bleibt kein Lachmuskel verschont: Der „Werner Terminator" versorgt Dich täglich mit neuem Cartoon und dummen Sprüchen. Sie erscheinen nach dem Start des Computers auf dem Screen. Hauptattraktion der CD-ROM ist der Kalender, in den Du Geburtstage, Klassenarbeiten und andere wichtige Termine eintragen kannst. Rückt besagter Tag näher, erinnert Dich Werner mit einem witzigen Kommentar an das bevorstehende Ereignis. Der Kalender läßt sich übrigens auch ausdrucken und an die Wand hängen. Mit auf der CD-ROM sind außerdem ein Video über die Dreharbeiten zum neuen Werner-Film und Werner Desktop-Motive.

Fazit: Geballter Blödsinn in Kalenderform – ein Muß für Fans. 1

Preis: ca. 40 Mark; Macher: Nova Media Verlag, 58638 Iserlohn

Girliepower

Schlüpfe in Mulans Rolle

Gerade noch ist die kleine Chinesin über die Kinoleinwand geritten, und schon kommt sie auch auf den PC. Mit der CD-ROM „Disneys Interaktive Abenteuer: Mulan" spielst Du Szenen aus dem Zeichentrickfilm nach und löst dabei kleine Rätselaufgaben. Grafik und Sound sind aus der deutschen Fassung des Films übernommen. Du spielst Mulan und hast den lustigen Drachen Mushu immer an Deiner Seite. Kleide Mulan etwa passend für die Heiratsvermittlerin ein, finde die Rüstung ihres Vaters in ihrem Haus oder wecke die Ahnen mit den richtigen Gongschlägen. Die Rätsel sind durchweg einfach – gerade richtig für Einsteiger.

Fazit: Gelungenes Abenteuer in Disney-Optik für Einsteiger. 2

Preis: ca. 70 Mark; Macher: Disney Interactive, 81677 München

Männer haben's auch nicht leicht: Im Heerlager müssen die Rekruten ihre Stärke beweisen, indem sie mit schweren Gewichten den Pfahl hochklettern

Enzyklopädie für Fans: Der erste Band des Perry Rhodan Nachschlagewerks beschäftigt sich mit dem Volk der Blues

Perry Rhodan

Hier kriegst Du die Blues

Sie haben scheibenförmige Köpfe, kurze Beine, sieben Zehen und sieben Finger. Mit ihrer gefühlskalten Art machen sie sich nicht gerade viele Freunde im Universum. Das tellerköpfige Volk ist Thema der ersten CD-ROM einer Perry-Rhodan-Enzyklopädie, die nach und nach alle wichtigen Völker der weltgrößten Science-Fiction-Serie beleuchten soll.

Die erste CD namens „Die Blues" bringt einen umfassenden Einblick in Geschichte, Biologie, Technik und Planetensysteme der Blues. Hier erfährst Du beispielsweise, wie ihr Skelett aufgebaut ist oder die Verdauung funktioniert. 3D-Animationen zeigen unter anderem, wie die Blues ihre Kriegsflotte mit widerstandsfähigen Molkexpanzern ausrüsten.

Die einzelnen Infoparts sind übersichtlich gegliedert und bestehen jeweils aus umfassenden Erklärungstexten und anschaulichem Bildmaterial und/oder Animationen. Atmosphärische Sounds untermalen die CD-ROM.

Fans vermissen die Möglichkeit, technische Einzelheiten von Raumschiffen oder Raumstation genauer unter die Lupe zu nehmen. *Fazit:* Ein umfassendes Nachschlagewerk zum Volk der Blues mit guter Optik, aber wenig Interaktion. 2

Preis: ca. 50 Mark;
Macher: S.A.D., 89079 Ulm

Kunterbunte Kunst

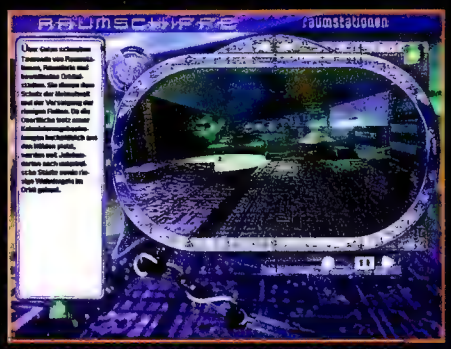
Pure Lust am Zaubern

Mitternacht und Mondschein: Das ist die Zeit, in der plötzlich alles möglich wird. Mit einem Zauberstab erweckst Du eigenartige Figuren, läßt sie tanzen, entlockst ihnen Töne oder schaffst Dein eigenes Gemälde. Farben, Formen und Klänge laden in wechselnden Screens zum wilden Experimentieren ein. Die CD-ROM „Das Mitternachtsspiel" ist eine gelungene Umsetzung des gleichnamigen Kinder-Kunstbuchs der Zeichnerin Kveta Pacovska. Einen praktischen Nutzen an sich hat die Scheibe nicht – auch keine lineare Handlung. Sie ist künstlerisch, wunderschön, abwechslungsreich und voller Magie. **Fazit: Kunstvolle Scheibe für phantasievolle Köpfe mit viel Zeit.** 1

Preis: ca. 70 Mark;
Macher: Tivola, 12435 Berlin

Kunst zum Ausprobieren: Unter einem Gewirr von Zeitungsschnipseln befindet sich eine Narren-Figur. Klicke mit der Maus auf ihre Halskrause, um Töne zu erzeugen

Anatomie der Blues: In der Rubrik „Aussehen" kannst Du Dir den Körperbau erklären lassen



Raumstation über Gatas: der Heimatplanet der Blues wird von Orbitat-Städten beschützt

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Zeit für Perry Rhodan! Für alle Fans der kultigen Science-Fiction-Serie verlosen wir 5 Exemplare der auflagelimitierten Perry-Rhodan-Uhr. Wenn Ihr einen galaktischen Zeitmesser gewinnen wollt, schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Perry Rhodan", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Im Visier!

Abenteuer im Osten

Mit dieser Story kannst Du garantiert den Pulitzer Preis gewinnen!" Der Türke Emre lockt seinen Freund, einen Journalisten, nach Istanbul. Du spielst diesen Journalisten, der einen geheimnisvollen Spionagefall aufklären soll. In Istanbul angekommen, überschlagen sich plötzlich die Ereignisse. Emre ist verschwunden, Dein Paß wird eingezogen und bald darauf wirst Du auch noch wegen Mordes von der Polizei gesucht. Alles hängt irgendwie mit einem antiken Diadem zusammen, das überraschend im Nachlaß eines reichen Texaners gefunden wurde. Suche in Emres Arbeitszimmer nach Anhaltspunkten und erforsche die Kulturdenkmäler der Stadt. Dabei erfährst Du einiges über Geschichte und Kultur des historischen Byzanz – wie Istanbul früher hieß. Der Infogehalt des Adventure-Spiels ist jedoch relativ gering gehalten. Statt dessen stehen die Spielelemente im Vordergrund. In dreidimensionaler Umgebung gilt es, Gegenstände mitzunehmen und durchschnittlich schwere Rätsel zu lösen. Grobkörnige Videos gestalten die Zwischensequenzen. Für Adventure-Fans bietet das Spiel eine spannende Handlung mit durchschnittlichen Rätseln. Für Geschichtsinteressierte gibt es zu wenig Information. **Fazit: Durchschnittliches Adventure mit kleinem historischen Kern.**
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Egmont, 70771 Echterdingen

Deine Nachforschungen führen Dich zu einigen Sehenswürdigkeiten in Istanbul: die Blaue Moschee im Sultanahment-Park

Bühne frei!

Laß die Puppen tanzen

Neuigkeiten für Bastler: Die Softwareschmiede Metacreations (bekannt für Programme wie „Kai's Super Goo") bringt mit „Dance Studio" eine CD-ROM heraus, mit der Du lustige Musikvideos machen kannst. In dem einfach zu bedienenden Programm warten sechs verschiedene dreidimensionale Figuren darauf, daß Du sie tanzen läßt. Dabei stehen zahlreiche Moves zur Verfügung, die per Tastatur angewendet werden können. Wähle außerdem ein Hintergrundbild und die gewünschte Musikrichtung für das Video aus. Gute Idee: die Möglichkeit, von beliebigen Musik-CDs Songs einzuspielen. Die fertige Kombination aus Sound, Hintergrundbild und Tanz-Action nimmst Du im AVI-Format auf. **Fazit: Musikvideos mit 3D-Puppen – toll!**
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Metacreations, 80331 München

Hier zwar noch englisch, aber für Weihnachten auch komplett in deutscher Sprache: Mit „Dance Studio" läßt Du 3D-Puppen zu Musiktiteln tanzen

IN KÜRZE

Die Sterne im Neuen Jahr

Am 11.8.1999 ist in Europa eine totale Sonnenfinsternis zu sehen! Von diesem Ereignis und dem, was sich sonst Tag für Tag am Himmel tut, berichtet die CD-ROM „Kosmos Himmelsjahr 1999". Astro-Fans freuen sich über die genauen Angaben zu den Bewegungen der Planeten. Für Einsteiger fehlen oft Erklärungen. **Fazit: Überblick über Sternenbewegung für Insider.**
Preis: ca. 30 Mark; Macher: USM, 80539 München

Einführung zum Großereignis: am 11.8.99 gibt es eine Sonnenfinsternis

Formeln und Experimente

Auf der CD-ROM „Mechanik: Experimentieren und verstehen" erfährst Du alles, was man bis zum Abitur über Mechanik im Physikunterricht wissen muß. Themen wie Freier Fall, Trägheit und Masse werden in 15 Lektionen anschaulich, aber schulbuch-mäßig dargestellt. In kleinen Experimenten machst Du eigene Erfahrungen mit physikalischen Gesetzen. **Fazit: Lehrreiches Physikprogramm.**
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Mentor Verlag, 80711 München

Comics als Karten

Mit dem Programm „Toonworks" kannst Du aus witzigen Comicfiguren Grußkarten, Poster oder ein eigenes Malbuch zusammenstellen. Bei einfacher Bedienung und vielen Vorlagen lassen sich gute Ergebnisse erzielen. **Fazit: Grafikspaß mit Comicfiguren und einfacher Bedienung.**
Preis: ca. 50 Mark; Macher: Kleinofen, 40211 Düsseldorf

Party-Einladung selbst gemacht

Text: Christiane Strobel

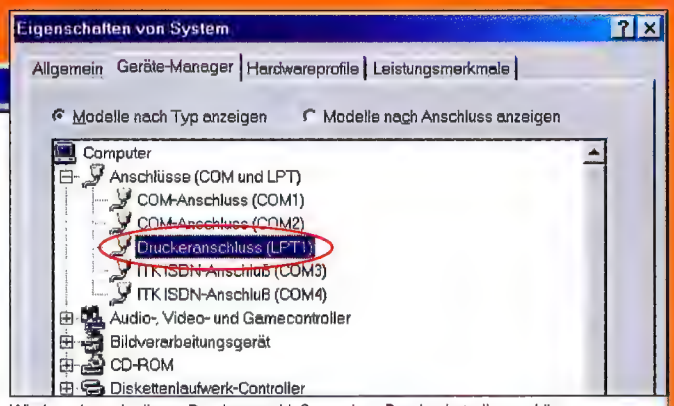
Du hast was Neues für Deinen Rechner? Einen Drucker, ein Programm, ein Spiel? Mit wenigen Tricks bringst Du's in kurzer Zeit zum Laufen.

Drucker und Software installieren in 30 Minuten

Das Installieren von Peripheriegeräten wie Druckern und das Einrichten von Software, zum Beispiel PC-Spielen, ist unter Microsofts Betriebssystemen Windows 95 und Windows 98 mittlerweile kein großes Problem mehr – die Software erkennt so gut wie jeden Printer, auch von weniger bekannten Herstellern, bietet die passenden Treiber und macht auch keine Schwierigkeiten beim Aufspielen eines Programms, sei es eine Textverarbeitung oder Dein neues Spiel. Doch auch wenn das Installieren in der Regel nur wenige Mausklicks erfordert, solltest Du zumindest einige Tricks und Kniffe kennen, damit Du auftretende Pannen schnell beheben kannst – dazu sind nur wenige Handgriffe nötig, die auch Anfänger leicht nachvollziehen können.

1. Drucker und PC vorbereiten

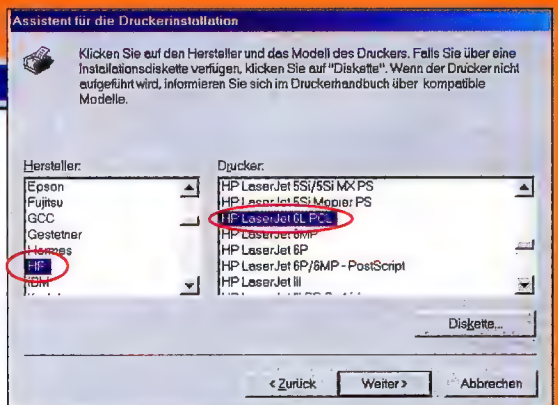
Nachdem Du Deinen Drucker ausgepackt hast, setzt Du zuerst – je nachdem, welche Art von Drucker es ist – Tintenpatronen, Tonerkartusche oder Farbbänder ein. Dabei kontrollierst Du mit Hilfe des Handbuchs, ob auch alle Transportsicherungen entfernt sind. Das sind meist kleine Klebestreifen an wichtigen Kontaktstellen. Über den PC schaust Du nun nach, ob die Druckerschnittstelle (parallele Schnittstelle oder Printerport) eingerichtet ist. Dazu klickst Du auf dem Windows-Desktop mit der rechten Maustaste auf das Symbol „Arbeitsplatz" und dann auf „Eigenschaften". Öffne das Register „Geräte-Manager" und klicke auf das Pluszeichen vor dem Listeneintrag „Anschlüsse (COM und LPT)". Findet sich dort kein Eintrag „Druckeranschluß (LPT1)", so fährst Du den Rechner herunter, startest ihn neu und gehst in sein BIOS (betätige beim Hochfahren die Taste „Entf"). Im Handbuch zum PC ist erläutert, wie Du die Druckerschnittstelle aktivierst. Starte den Rechner zum Abschluß neu.



Windows braucht diesen Druckeranschluß, um einen Drucker betreiben zu können. Gibt's den dort nicht, so aktivierst Du ihn nach Handbuch im BIOS des PC

2. Drucker einrichten

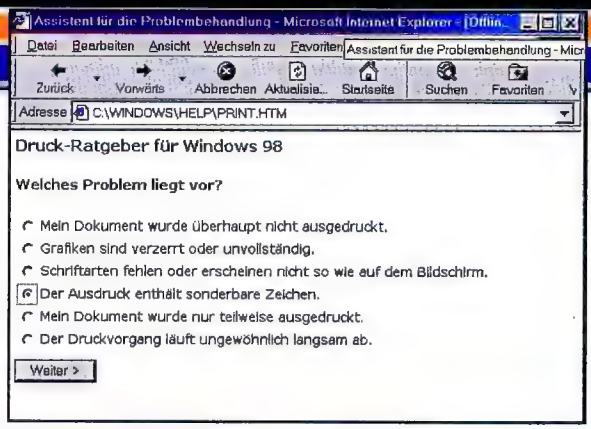
Stecke den Netzstecker des Druckers in die Steckdose und verbinde das Gerät über das Druckerkabel mit dem parallelen Anschluß des Rechners. Klicke nun auf dem Windows-Desktop das Symbol „Arbeitsplatz" doppelt an. Hier findest Du das Icon „Drucker" (Doppelklick), daraufhin das Symbol „Neuer Drucker" (Doppelklick). Es startet ein Assistent, dessen Begrüßung Du mit „Weiter" quittierst. Nun erscheint ein Fenster, das fragt, ob Dein Drucker ein „Lokaler Drucker" oder ein „Netzwerkdrucker" ist. Sofern Du den PC nicht mit dem Deiner Schwester für wilde Spieleschlachten vernetzt hast, wählst Du die Option „Lokaler Drucker". Bestätige mit „Weiter". Nun wird nach dem passenden Treiber gefragt. Liegt dem Drucker eine Diskette oder CD-ROM bei, schiebst Du die ins entsprechende Laufwerk, klickst auf den Button „Diskette" und aktivierst den richtigen Treiber mit einem Doppelklick. Findest Du keinen entsprechenden Datenträger in der Schachtel, suche im linken Rahmen des Fensters den Druckerhersteller und im rechten das Modell. Klicke auf „Weiter" und dann auf „Druckeranschluß LPT1" („Weiter"). Nun gib dem Printer einen Namen. Aktiviere die Option „Ja", um den Drucker als Standarddrucker einzurichten.



Hat der Drucker keinen eigenen Treiber, so findest Du die entsprechende Datei oft über den Installations-Assistenten

3. Testseite ausdrucken

Nachdem Du nun noch ein einmal auf den Button „Weiter“ geklickt hast, fragt Dich Windows, ob Du eine Testseite ausdrucken lassen willst. Bleibe bei der Option „Ja“ und klicke auf „Fertig stellen“. Nach einigen Sekunden erscheint ein neues Fenster, welches sich nach dem Zustand der Testseite erkundigt. Sollte die Probeseite ohne jedes Problem aus dem Drucker gekommen sein – das heißt, die Schrift ist gut lesbar – so schließt Du das Fenster. Beende in diesem Fall die Installation mit einem Klick auf „Ja“. Hat der Drucker nichts geliefert oder nur fehlerhafte Seiten ausgeworfen, so klickst Du selbstverständlich auf „Nein“. Daraufhin öffnet sich ein weiteres Fenster, in welchem Du die Art des Problems angibst und auf „Weiter“ klickst. Dann erhältst Du von Windows 95/98 konkrete Ratschläge, wie Du das Problem behebst und den Drucker zum Laufen bringst. Nach dieser Aktion ist der Drucker endgültig installiert und Du kannst ihn aus jeder Windows-Anwendung aufrufen wie beispielsweise Word, Excel oder Windows Draw.



Dieser Assistent hilft Dir, Fehler beim neu eingerichteten Drucker zu beheben. Er gibt zu allen Möglichkeiten sachkundigen Rat mit Anleitung zur Behebung

4. Programm-Installation starten

Neue Software und auch die meisten Spiele erhält man seit einiger Zeit in aller Regel auf CD-ROMs – diese Datenträger bieten einfach mehr Platz als Disketten. So gut wie alle Silberscheiben sind zudem in der Lage, ihr Installationsprogramm automatisch zu starten, sobald Du sie ins Laufwerk gelegt hast. Nur in seltenen Fällen, die das Handbuch grundsätzlich ausführlich beschreibt, ist ein Eingreifen per Hand nötig: In diesem Fall startest Du den Windows Explorer aus der Taskleiste des Betriebssystems, wechselst jetzt mit einem Mausklick auf das Laufwerk der CD-ROM oder der Diskette und startest die Installation dort mit einem Doppelklick auf die angegebene Datei mit der Endung „exe“ (manchmal „com“) – meist heißt sie „setup.exe“, „start.exe“ oder „install.exe“. Danach startet das Setup und führt Dich mit einem Assistenten durch die ganze Installations-Prozedur.

Manche Programme wie diesen etwas älteren Synthesizer muß man noch über den Explorer installieren

INFO

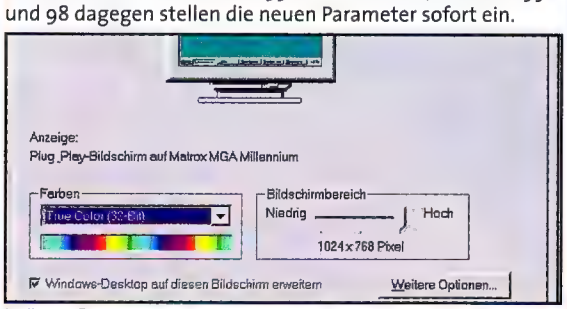
DirectX:

Vorsicht vor älteren Versionen

Bei Windows 98 ist Version 5.x (5.0 aufwärts) von DirectX, der Multimedia-Schnittstelle von Microsoft, mit im Lieferumfang. Mancher hat sich von *www.microsoft.com/germany* schon die neuere Version 6.x heruntergeladen und installiert. Einige Spiele, die nicht topaktuell sind, können die neuen Versionen jedoch nicht erkennen und wollen deshalb ihre mitgelieferte DirectX-Version 3.x einrichten. Doch jede halbwegs gute Software fragt nach, bevor sie ihre alte 3.x-Version installiert. Also: Wenn Du eine aktuelle Version von DirectX installiert hast, so laß' die Software nichts anderes aufspielen. Ansonsten überspielt sie wichtige Systemdateien vom aktuelleren DirectX. Und unter Umständen funktioniert die Software dann nicht optimal.

5. Grafik einstellen

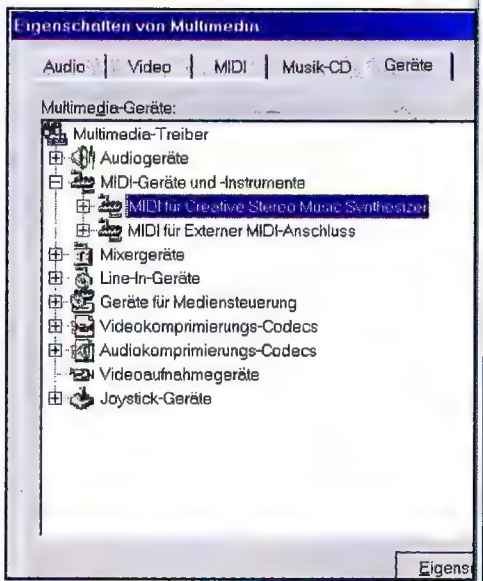
Trotz einfacher Installation solltest Du einen Blick ins Handbuch oder auf die Schachtel der Software werfen. Viele Programme, besonders Spiele unter Windows, verlangen beispielsweise eine bestimmte Grafikauflösung und eine gewisse Farbtiefe. Klicke mit der rechten Maustaste auf den leeren Desktop und im nun erscheinenden Fenster auf den Menüeintrag „Eigenschaften“. Dann klickst Du auf das Register „Einstellungen“ und schiebst den dortigen Regler auf die geforderte Auflösung, zum Beispiel „1024 x 768“ Pixel. Verlangt das Spiel eine bestimmte Farbtiefe, so stellst Du diese in der Liste „Farben“ ein. Meist geht es dabei um „TrueColor“ oder „HighColor“. Nach einem Klick auf „OK“ brauchen ältere Versionen von Windows 95 einen Neustart, Windows 95B und 98 dagegen stellen die neuen Parameter sofort ein.



In diesem Fenster stellst Du die geforderten Grafik- Parameter ein

6. Guten Sound erzeugen

Wichtig sind natürlich auch die Sound-Einstellungen. Die meisten Spiele, aber auch viele andere Anwendungen brauchen die MIDI-Schnittstelle, um Musik wiederzugeben. Öffne die Systemsteuerung und darin das Icon „Multimedia“. Im Register „Geräte“ findest Du nach einem Klick auf das Pluszeichen vor „MIDI-Geräte und -Instrumente“ die installierten Treiber für MIDI. Sollte dort nichts eingetragen sein, die Software jedoch ausdrücklich danach verlangen, so holst Du Dir nochmals das Handbuch zur Soundkarte: Es zeigt, ob die Soundkarte MIDI kann und wie man diese Treiber installiert. Meist reicht es, die Treiber über die CD oder Diskette, die Deiner Soundkarte beigelegen hat, nach den Anweisungen im Handbuch noch einmal neu einzurichten. Dann funktioniert auch der Klang der Software optimal.



Spiele brauchen oft MIDI für einen guten Sound. Nicht installierte Treiber findest Du auf der Software zu Deiner Soundkarte

Text: André Zurawski

Telefon und E-Mail – okay. Doch Vielsurfer kommunizieren lieber über ICQ, das Chat-Programm der besonderen Art.

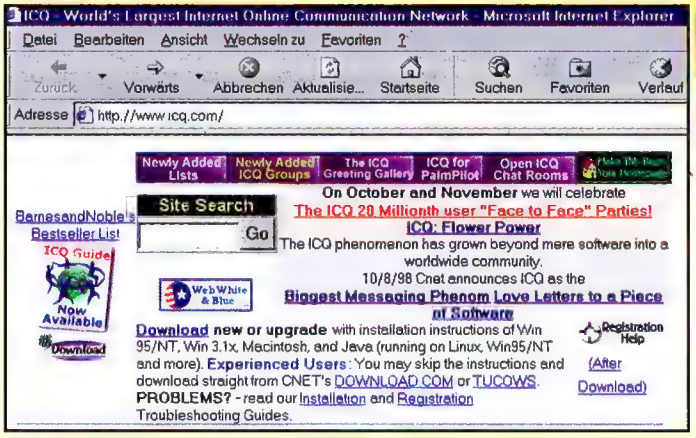
Internet

Paradies für Plaudertaschen

Du und Deine Freunde, Ihr seid oft und gerne online. Doch auch wenn Ihr gleichzeitig im Internet surft – eine direkte Unterhaltung ist nicht drin. Wenn Ihr Euch was zu sagen habt, benutzt Ihr das Telefon oder verabredet euch per E-Mail zum Quasseln in einer Chat-Box. Völlig antiquiert! ICQ – ein kleines Programm aus Israel – zeigt jedem, der es installiert hat, welcher Freund oder welche Freundin zur selben Zeit gerade im Netz unterwegs ist. Hat man Lust zu plaudern, schaltet man in den Chat-Modus und ratscht via Tastatur einfach drauflos.

Das funktioniert ähnlich wie die Buddy-Funktion in AOL. Auch in diesem Online-Dienst erscheint jedesmal ein Fenster, wenn ein Freund, der auf Deiner Buddy-Liste steht, online geht. Genial ist in ICQ die Funktion, über die Du Dateien, Bilder und Videos übers Netz verschieben und sogar mit einem Freund an derselben Datei zugange sein kannst – gleichzeitig.

1. ICQ downloaden

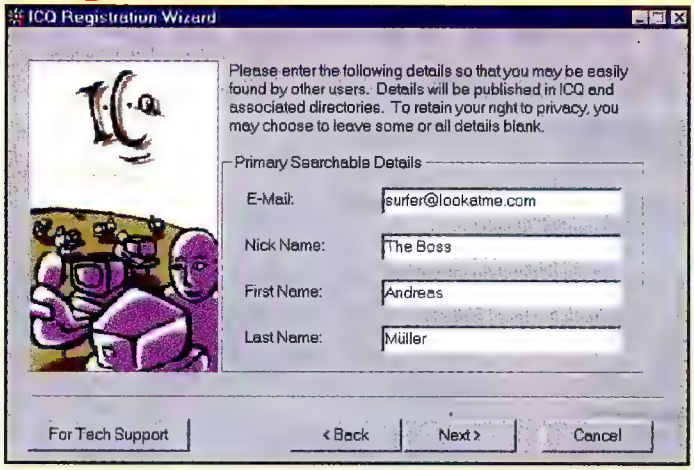


*Unter **http://www.icq.com** kannst Du Dir ICQ kostenlos herunterladen*

ICQ gibt es für so gut wie jedes Betriebssystem zum Gratis-Download auf der offiziellen ICQ-Homepage der Firma Mirabilis. Die URL lautet: *http://www.icq.com*.

- Rufe über Deinen Browser – egal ob Netscape Navigator oder Internet Explorer – die oben genannte Internet-Adresse auf und suche auf der Seite nach dem Link „Download". Da die ICQ-Page nicht sehr übersichtlich aufgebaut ist, hier ein kleiner Tip – der Link ist ziemlich weit oben auf der Seite, eingebaut in viel Text.
- Über den Link erhältst Du verschiedene Download-Möglichkeiten. Als Neuling in Sachen ICQ solltest Du Dich für die Variante „For our new Users" entscheiden. Damit bekommst Du nicht nur das Programm auf die Platte, sondern auch Anweisungen zur Installation. Der Download (1,6 MB) dauert mit einem 36.6-Modem rund 6 Minuten.

2. Registrieren

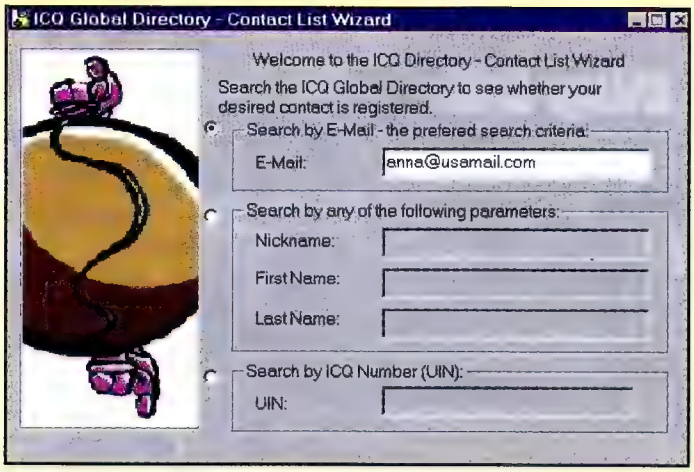


Der „Registration Wizard" führt Dich Schritt für Schritt durch den Registrierungs-Prozeß

Um ICQ zu nutzen, mußt Du Dich zuerst bei Mirabilis (ICQ-Erfinder-Firma) registrieren. So wirst Du als Nutzer des Programms auf einem der Server gespeichert und erhältst Deine persönliche Identifikationsnummer (UIN, Universal Internet Number). Über diese Ziffernfolge können Dich Deine Freunde auf den ICQ-Servern suchen und Dich anfunken – unter der Voraussetzung, daß auch sie ICQ installiert haben.

- Hast Du die kurze Installationsroutine beinahe hinter Dir, verlangt das Programm noch folgende Schritte: Zuerst eine Verbindung zum Internet herstellen, dann mit „OK" die Prozedur bestätigen.
- Ist das geschehen, schließt die Installationsroutine, und der „Registration-Wizard" startet. Der Wizard ist eine Hilfefunktion, die Dich Schritt für Schritt durch den Registrierungs-Prozeß führt.
- Folgst Du der Routine, verpaßt Dir ICQ Deine Identifikationsnummer und fragt auch nach Deiner E-Mail-Adresse, Deinem Namen und Deinem Spitznamen. Diese Angaben helfen wie die UIN, Dich im Netz zu finden.

3. Kontaktliste einrichten

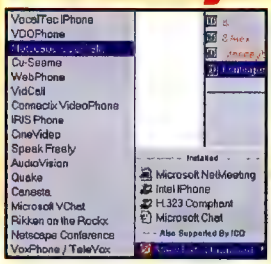


Vervollständige mit Hilfe des „Contact List Wizard" Deine Kontaktliste

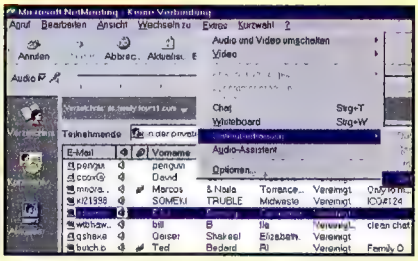
Alle Freunde, mit denen Du kommunizieren willst, kannst Du in der Kontaktliste sammeln. Du speicherst hier zum Beispiel die E-Mail-Adresse, die Dein Freund bei seiner Anmeldung angegeben hat, so daß ein Mausklick reicht, um Verbindung mit ihm aufzunehmen.

- Nach der Registrierung poppt sofort die Kontaktliste auf dem Bildschirm auf. Mit einem Klick auf den Button „ICQ" öffnest Du das Hauptmenü. Wählst Du nun den Befehl „Search/Add Users", startet automatisch der „Contact List Wizard".
- Der Wizard hilft Dir nun, Deine Kontaktliste einzurichten. Zuerst verlangt er die Eingabe eines Suchkriteriums wie E-Mail-Adresse, Name oder UIN, anhand dessen auf dem Mirabilis-Server nach dem Betreffenden gesucht werden kann.
- Ist der, den Du suchst, bereits registriert, wird er auch schnell gefunden. Sobald nun die E-Mail-Adresse, der Name oder die Identifikationsnummer im Fenster erscheint, klickst Du im Wizard auf den Button „Next", um diese Angabe in die Kontaktliste mit aufzunehmen.

4. Verbindungen aufbauen



Lade Dir vom ICQ-Server eines der aufgelisteten Programme herunter...



...wie zum Beispiel Netmeeting von Microsoft, um mit einem Freund gleichzeitig dieselbe Datei auf dem Schirm zu haben

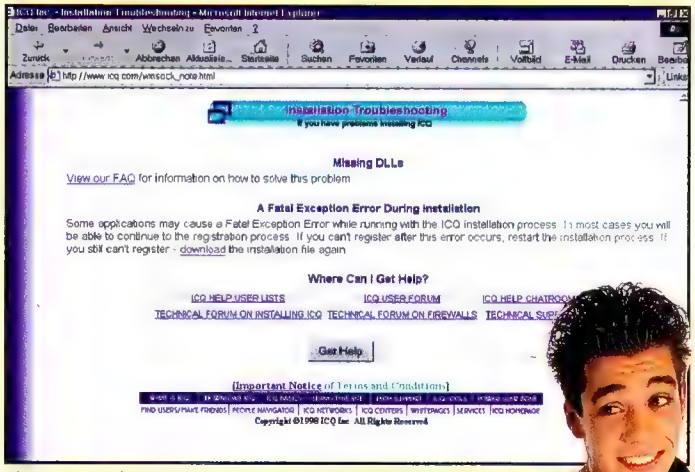
So, jetzt kann's losgehen. Die Kontaktliste ist vollgestopft mit den URLs Deiner Freunde und das Programm liegt als Icon startbereit in der Task-Leiste (Windows 95/98).

- Öffne das Programm und klicke mit der rechten Maustaste auf den Namen desjenigen, mit dem Du plaudern möchtest. Wähle aus der nun erscheinenden Liste, was Du mit dem Gesprächspartner anstellen willst: chatten, eine Nachricht schicken oder über ein externes Programm wie Netmeeting gleichzeitig in ein und der gleichen Anwendung wie zum Beispiel Word arbeiten. Das kann sehr nützlich sein bei schwierigen Hausaufgaben!
- Ist der Empfänger Deiner Nachricht online, poppt auf seinem Bildschirm das ICQ-Programm auf und er muß Deine Einladung mit „Accept" bestätigen. Je nachdem, was Du von ihm willst, erscheint auf beiden Monitoren zum Beispiel das Chat-Fenster, und schon könnt Ihr kräftig in die Tasten hauen und plaudern.

Will jemand mit Dir Kontakt aufnehmen, läuft die gerade beschriebene Aktion genau andersherum ab: Du kannst dann die Anfrage des anderen entweder akzeptieren...

- ...oder auch ablehnen. Willst Du mit dem Absender im Moment nichts zu tun haben, weist Du seine Anfrage mit einem Klick auf „Do not accept" zurück. Um niemanden zu verärgern, kannst Du Dich auch hinter Aussagen verstecken wie „Do not disturb", „Privacy" oder „Away" – diese sind alle aktivierbar über die Oberfläche des kleinen Programms.
- Wenn der gewünschte Gesprächspartner offline ist, legt ICQ Deine Nachricht solange auf einem ICQ-Server ab, bis der andere ins Netz geht – dann bekommt er Deine Anfrage nachträglich geliefert: ICQ poppt auf seinem Bildschirm mit einer entsprechenden Meldung auf.

5. Probleme?



Klappt was nicht – auf der Homepage gibt es jede Menge Hilfe

Tauchen bei der Installation, der Registrierung oder der Kontaktaufnahme Probleme auf, findest Du unter der Internet-Adresse *http://www.icq.com/winsock_note.html* mehrere Links zu verschiedenen Hilfeseiten. Die Gemeinschaft der ICQ-User ist zudem auch sehr hilfsbereit und greift Dir bei Deinen Fragen gern unter die Arme. So gibt es bereits eine Riesenliste mit Querverbindungen zu den sogenannten „User Lists" (Links auf der oben genannten Web-Site). Hier findest Du in der Regel – meist im Stil von Fragen und Antworten – jede Menge Lösungsvorschläge für die meisten Deiner Probleme mit ICQ.

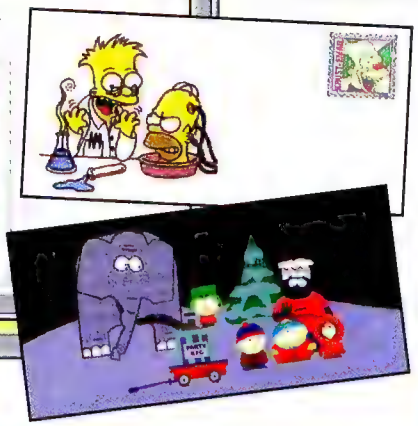
Text: Annette Lindenau · Fotos: Christian Vogel (2)

Web für Weih

Alarm! Auch im Internet sind vermehrt Nikolausis gesichtet worden. Doch statt Kitsch gibt's hier Komik – ideal für Weihnachtsmuffel!

Witzige Grüße

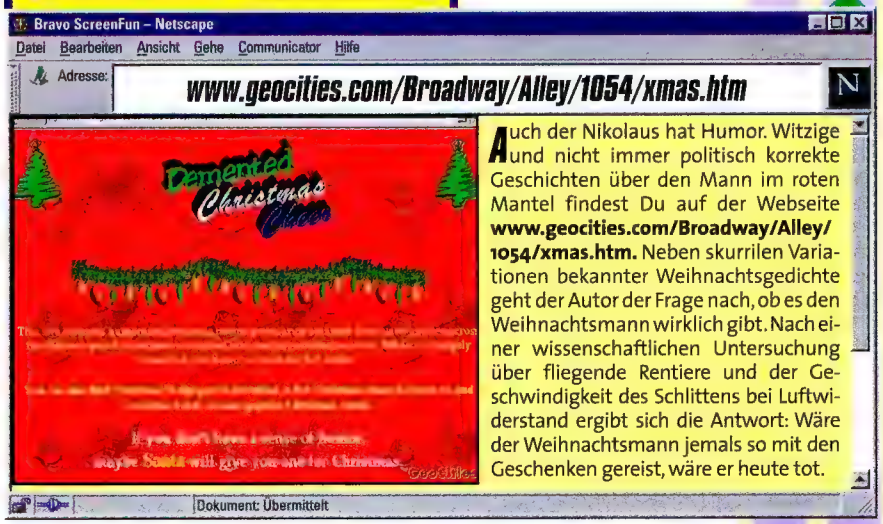
Immer dieser Ärger mit den Weihnachtskarten: Deine Schwester in Paris will eine, Tante Berta auch und natürlich der Onkel in Amerika. Verschicke die Festtagsgrüße diesmal doch gleich per E-Mail! Online wählst Du passende Motive aus, textest ein paar Zeilen dazu und beförderst die Grüße ohne Briefmarke per Mausklick. Eine gute Auswahl an kostenlosen Karten gibt es zum Beispiel auf der Seite **www.greetingsonline.com** – auf **www.postcards.org** findest Du außerdem Comic-Motive von den Simpsons bis zu „Southpark". Karten mit lustigen Animationen bietet **www.activegrams.com**



Weltweite Storys

Wußtest Du, daß der Weihnachtsmann in Australien eine rote Badehose trägt und auf Wasserski angebraust kommt? Dort ist nämlich an Weihnachten Sommer! Weihnachtsbräuche, Geschichten, Gedichte, Rezepte und Lieder aus der ganzen Welt sind auf der Seite **www.geocities.com/Paris/LeftBank/3852/christmas.html** gesammelt. Hier findest Du auch den Text von „Stille Nacht – Heilige Nacht" in über 200 Sprachen übersetzt. Sing den Klassiker unter den Weihnachtsliedern dieses Jahr doch einfach auf Japanisch (Kiyoshi kono yoru). Den Text dazu druckst Du vor der Mette einfach aus!

Weihnachts-Wahnsinn



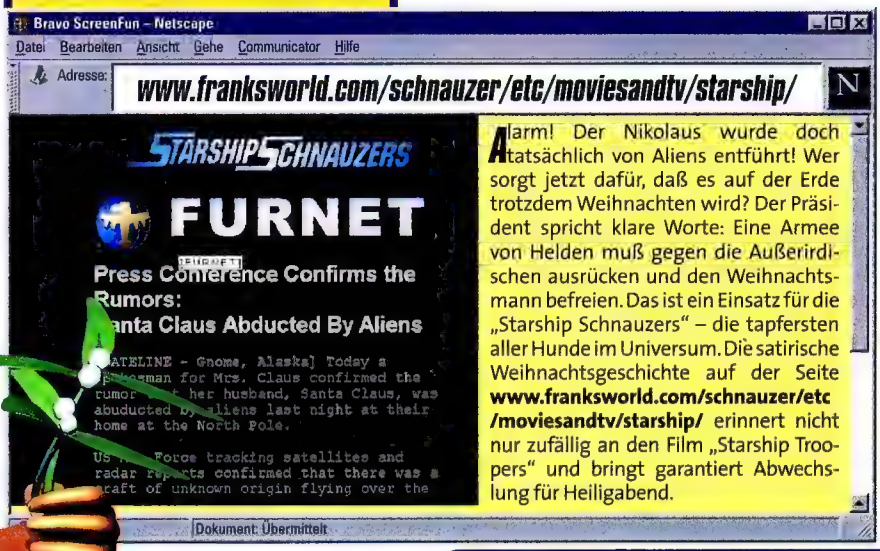
Auch der Nikolaus hat Humor. Witzige und nicht immer politisch korrekte Geschichten über den Mann im roten Mantel findest Du auf der Webseite **www.geocities.com/Broadway/Alley/1054/xmas.htm.** Neben skurrilen Variationen bekannter Weihnachtsgedichte geht der Autor der Frage nach, ob es den Weihnachtsmann wirklich gibt. Nach einer wissenschaftlichen Untersuchung über fliegende Rentiere und der Geschwindigkeit des Schlittens bei Luftwiderstand ergibt sich die Antwort: Wäre der Weihnachtsmann jemals so mit den Geschenken gereist, wäre er heute tot.

Spiel mit dem Niki

Das Leben als Weihnachtsmann ist ganz schön beschwerlich. Immer muß man Geschenke einsammeln und an gierige Kinder ausliefern. Im „Weihnachtsspiel" kannst Du das am eigenen Leib erfahren. Du steuerst den Nikolaus über den Screen, nimmst rote Päckchen mit und weichst den bösen Ostereiern aus, die im Weg liegen. Vier Nikolausis hast Du für Deine Mission zur Verfügung. Hol Dir den lustigen Zeitvertreib kostenlos auf der Seite **www.rsol.de/xmas/w_index.htm**

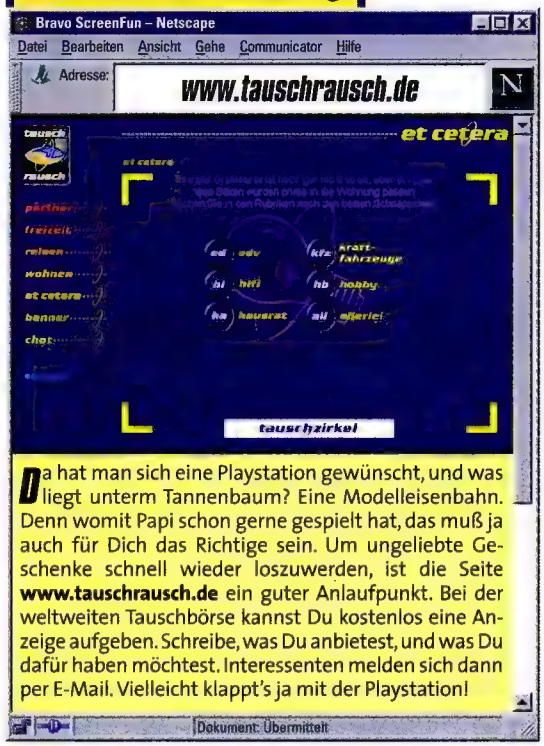
nachtsmuffel

Nikolaus entführt! (E)



Alarm! Der Nikolaus wurde doch tatsächlich von Aliens entführt! Wer sorgt jetzt dafür, daß es auf der Erde trotzdem Weihnachten wird? Der Präsident spricht klare Worte: Eine Armee von Helden muß gegen die Außerirdischen ausrücken und den Weihnachtsmann befreien. Das ist ein Einsatz für die „Starship Schnauzers" – die tapfersten aller Hunde im Universum. Die satirische Weihnachtsgeschichte auf der Seite **www.franksworld.com/schnauzer/etc/moviesandtv/starship/** erinnert nicht nur zufällig an den Film „Starship Troopers" und bringt garantiert Abwechslung für Heiligabend.

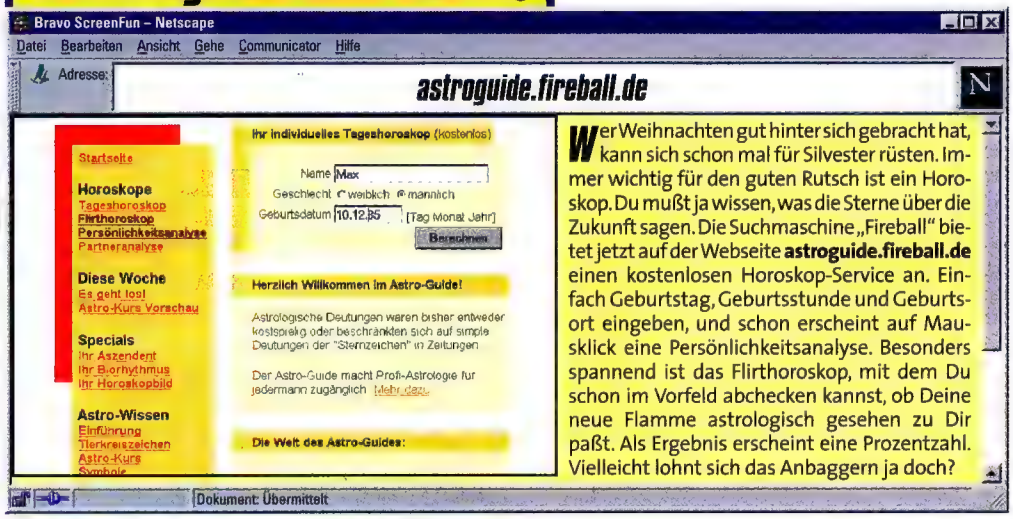
Frohes Tauschen (D)



Da hat man sich eine Playstation gewünscht, und was liegt unterm Tannenbaum? Eine Modelleisenbahn. Denn womit Papi schon gerne gespielt hat, das muß ja auch für Dich das Richtige sein. Um ungeliebte Geschenke schnell wieder loszuwerden, ist die Seite **www.tauschrausch.de** ein guter Anlaufpunkt. Bei der weltweiten Tauschbörse kannst Du kostenlos eine Anzeige aufgeben. Schreibe, was Du anbietest, und was Du dafür haben möchtest. Interessenten melden sich dann per E-Mail. Vielleicht klappt's ja mit der Playstation!

Kein Platz für Rauschgoldengel: Weihnachten im Web ist nichts für Säulenheilige

Was bringt das neue Jahr? (D)



Wer Weihnachten gut hinter sich gebracht hat, kann sich schon mal für Silvester rüsten. Immer wichtig für den guten Rutsch ist ein Horoskop. Du mußt ja wissen, was die Sterne über die Zukunft sagen. Die Suchmaschine „Fireball" bietet jetzt auf der Webseite **astroguide.fireball.de** einen kostenlosen Horoskop-Service an. Einfach Geburtstag, Geburtsstunde und Geburtsort eingeben, und schon erscheint auf Mausklick eine Persönlichkeitsanalyse. Besonders spannend ist das Flirthoroskop, mit dem Du schon im Vorfeld abchecken kannst, ob Deine neue Flamme astrologisch gesehen zu Dir paßt. Als Ergebnis erscheint eine Prozentzahl. Vielleicht lohnt sich das Anbaggern ja doch?

Stimmung für die Party (E)

Für die richtige Stimmung auf der Silvesterparty sorgt garantiert das Karaoke-Programm, das es auf der Seite **www.midikaraoke.com** kostenlos zum Downloaden gibt. Den kleinen Karaoke-Spieler installierst Du unter Windows (Achtung: Du mußt auch das Update herunterladen und installieren). Hol Dir anschließend auf derselben Webseite die Songs für Deine Karaoke-Show aus einem riesigen Musikkatalog. Dann kann's losgehen: Lade einen Song in den Karaoke-Spieler. Auf dem Screen erscheint der Text, während aus den Lautsprechern der zugehörige Sound tönt. Übrigens findest Du auf der genannten Webseite auch erklärt, wie man eigene Karaoke-Dateien herstellt.

Text: Christiane Strobel

(E) (D) *Homepage in englischer bzw. deutscher Sprache*

Die Konkurrenten der Telekom bieten jetzt auch Zugang zum Internet. Der Clou: Die Telefongebühren sind bei ihnen inbegriffen.

Surfen ohne Telefongebühren

Wer ins Internet will, braucht einen Internetprovider. Das ist eine Firma, die den Anschluß ans Internet zur Verfügung stellt. Für diesen Service zahlst Du normalerweise eine monatliche Grundgebühr und dazu meist einen Preis für das Surfen pro Stunde. Zusätzlich fallen beim Surfen Telefongebühren an, die man erst gar nicht bedenkt. Solange Du im Internet bist, ist Dein PC mit dem zentralen Computer des Internetproviders über die Telefonleitung verbunden. Also verdient die Telekom kräftig mit.

Doch seit kurzem machen neue Telefonanbieter der Telekom auch im Internetbereich Konkurrenz. **So bieten die Telekommunikations-Firmen Viag Interkom, Arcor, Komtel, Talkline und Telepassport einen Internetanschluß, der die Gebühren für die Telefonverbindung gleich mit einschließt.** Das hat den Vorteil, daß die Kosten für das Surfen durchsichtiger werden.

Rechnet man die Tarife einmal genau durch, wird deutlich, daß sich die neuen Angebote gerade für Einsteiger und Wenig-Surfer lohnen (siehe Tabelle). Denn außer bei Talkline fallen keine Grundgebühren an. Du zahlst nur für die Zeit, die Du wirklich im Netz verbringst. Abgerechnet wird minutengenau. Diese neue Form des Internetanschlusses nennt man im Fachjargon „Internet by Call". Das bedeutet, daß Du keinen festen Vertrag mit der Telekommunikations-Firma als Internetprovider hast, für den Fixkosten anfallen. **Du entscheidest statt dessen jedesmal neu, bei welcher Firma Du Dich ins Internet einwählen willst. Dazu ist lediglich die jeweilige Einwahlnummer der Telefongesellschaft nötig.** Für die Surfzeit bekommt man hinterher eine separate Rechnung zugeschickt.

Viag Intercom, Arcor und Talkline bieten eine kostenlose CD-ROM an, die den Internetzugang automatisch einrichtet.

Bei Komtel und Telepass-port erhältst Du nur die technischen Daten und mußt die Verbindung selbst über das DFÜ-Netzwerk einrichten. Die Installationshilfe dafür befindet sich in Windows im Menü „Arbeitsplatz". Klicke auf „DFÜ-Netzwerk" und laß Dich dann von dem Assistenten durch die Installation leiten.

Das kostet Dich das Surfen:

Anbieter:	Viag Interkom	Arcor	Komtel	Telepassport	Talkline	AOL	Okay-Net
1 Stunde surfen von 12-18 Uhr	6,- Mark unabhängig von der Tageszeit	9,60 von 9-18Uhr	6,- von 8-20 Uhr	8,40 rund um die Uhr	7,95 von 9-21 Uhr	4,95 + 4,84 Telefon = 9,79	Pauschal 25,- Gebühr im Monat für zeitlich unbegrenztes Surfen plus die jeweiligen Telefongebühren
1 Stunde surfen von 18-21 Uhr		7,20 von 18-9 Uhr				4,95 + 2,90 Telefon = 7,85	
1 Stunde surfen von 21-2 Uhr			3,60 von 20-8 Uhr		4,95 von 21-9 Uhr	4,95 +1,81 Telefon = 6,76	
10 Stunden surfen von 21-2 Uhr	60,-	72,-	36,-	84,-	49,50	49,50 + 18,10 Telefon = 67,50	25,- + 18,10 Telefon = 43,10
Bemerkung	Kostenlose Anmeldung erforderlich, kostenlose Zugangssoftware	Keine Anmeldung, kostenlose CD-ROM mit Zugangssoftware	Kostenlose Anmeldung erforderlich	Kostenlose Anmeldung erforderlich	Grundgebühr 9,95/Monat, Aktion: 3 Monate ohne Grundgebühr	Grundgebühr 9,90 im Monat, 3 Freistunden, kostenl. Zugangssoftware	25,- einmalige Anmeldegebühr
Info	Hotline: (0800) 109 00 00 www.planet-interkom.de	Hotline: (0800) 107 08 00 www.call.arcor.net	Hotline: (0800) 909 00 94 www.komtel.net	Hotline: (0800) 808 80 88 www.telepassport.de	Hotline: (0180) 320 03 www.talknet.de	Hotline: (01805) 31 31 64 www.aol.de	Hotline: (069) 95 43-230 www.okaynet.de

ScreenFun Testsieger

Wir haben die Preise für 1 bzw. 10 Stunden surfen bei den neuen Anbietern durchgecheckt. Zum besseren Vergleich sind außerdem die Provider AOL und Okay-Net mit aufgeführt.

Text: Christiane Strobel · Foto: Daniel Kraus

Warum traut er sich denn nur nicht?

Ja, aber wenn sie dann nein sagt?

Ist es Sympathie? Ist es Freundschaft? Wo endet ein Flirt? Und wann beginnt die große Liebe?

Fragen über Fragen. Die BZgA-Broschüren können bei der Antwortsuche weiterhelfen.

Kostenlos bestellen

bitte ankreuzen:

- [ ] **Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft** (Broschüre)
- [ ] **Empfängnisverhütung** Methoden und Möglichkeiten (Broschüre)
- [ ] **Verhüten – null problemo** (Kurzinfo im Comic-Stil)

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

IV/24

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

BZgA

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Konzeption: Düsseldorf

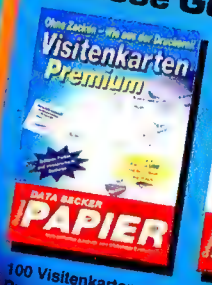
Coole Spiele & Tools zum Knallerpreis

1999 könnt Ihr richtig groß auftrumpfen!

Mit Hilfe der neuen, großen Visitenkarten-Druckerei klappt's 1999 mit der persönlichen Kontaktpflege wie nie zuvor! 50 unwiderstehliche „Anmachkarten" führen Euch beim Flirten sofort zum Erfolg. 150 neue Minikarten eröffnen ungeahnte Chancen. Und auf den vierseitigen Klappkarten ist genug Platz für coole Messages. Alles in allem hast Du 2.000 tolle Vorlagen zur Auswahl. Mit abgefahrenen Motiven und flotten Sprüchen. Einfach auswählen, ändern, ausdrucken und auftrumpfen. Jetzt mit 100 bedruckbaren Blanko-Karten für den Blitzerfolg!

Die große Visitenkarten-Druckerei
CD-ROM, 100 Visitenkarten
ISBN 3-8158-6962-5
nur DM **39,95***

Klasse Geschenkidee: Echte VIP-Karten!



100 Visitenkarten Premium (170 g/m²)
Bestell-Nr. 310336

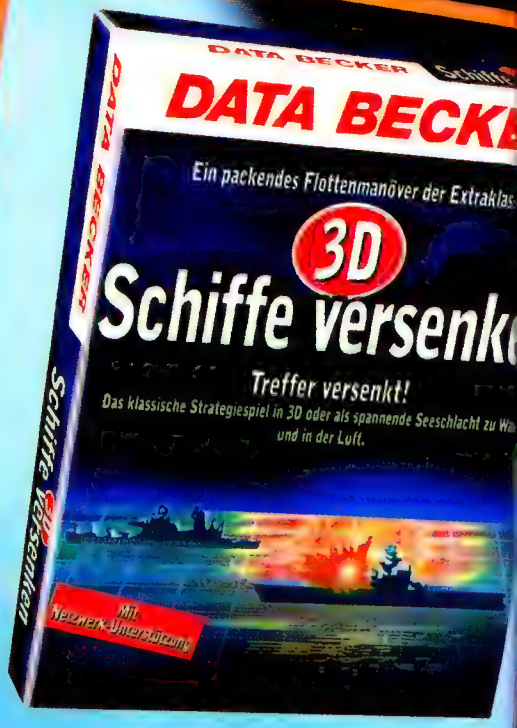
500 Visitenkarten klassisch (160 g/m²)
Bestell-Nr. 310331

150 Foto-Visitenkarten (210 g/m²)
Bestell-Nr. 310351

300 Visitenkarten spezialbeschichtet
Bestell-Nr. 310330

je nur DM **29,95***

NEU!



Feuer frei, Treffer, versenkt!

Diese fantastische PC-Umsetzung des legendären Spieleklassikers verwandelt Deinen PC in ein wahres Schlachtfeld. Schon die klassische Variante übertrifft das Original mit plastischen Schiffsmodellen sowie realistischen Sounds und Animationen um Längen. Die Erweiterung auf drei Ebenen mit Fliegern und U-Booten macht „Schiffe versenken" zum komplexen Strategiespiel mit verblüffenden taktischen Varianten. Drei Computergegner machen Dir die Seeherrschaft ebenso streitig wie Freunde im Netz!

3D Schiffe versenken
CD-ROM
ISBN 3-8158-6963-3
nur DM **39,95**

DER FLIPPER-GIGANT!

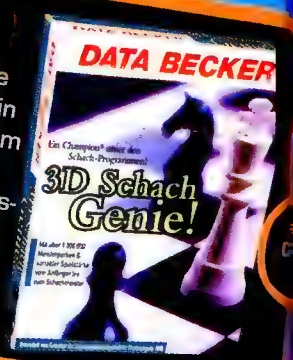
Das ultimative Flipper-Paket beschert Dir mit vier absolut realistischen Tables echtes Spielhallen-Feeling am PC! Zwei Tables haben zusätzlich ein heißes Videogame auf der Anzeigetafel. Im Übungsmodus kannst Du Dir so lange die Kugel geben bis Du Dich reif für den Highscore fühlst. Mit Bonus- und Mehrballspielen auf den einzelnen Tischen.

NEU!

3D Flipper XXL
CD-ROM, für Win 95/98
ISBN 3-8158-6906-4
nur DM **49,95***

Setz' Papa matt!

Wenn Du Deinem Papa das 3D Schach Genie auf den Gabentisch legst, hast Du erst mal ein paar Monate Ruhe! Das spielstarke Programm ist mit direktem Zugriff auf über eine Million meisterlicher Partien und 100.000 Eröffnungszüge eine Herausforderung für jeden Schachspieler. Damit machst Du 'ne gute Partie!



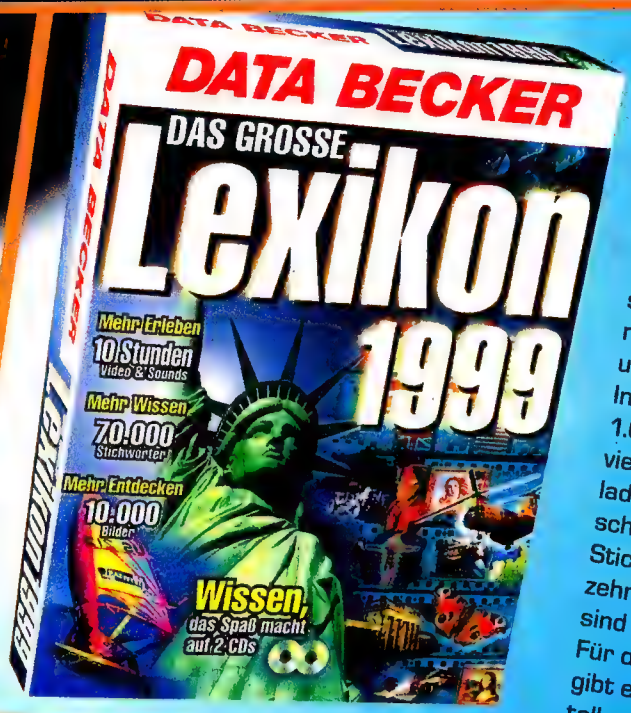
3D Schach Genie
CD-ROM
ISBN 3-8158-6952-8
nur DM **49,95***

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

Heiße Software-Sommerhits!

NEU!



Mehr Erleben. Mehr Entdecken. Mehr Wissen.

In diesem fantastischen Multimedia-Lexikon kannst Du aktuelles Wissen rund um die Welt nicht nur blitzschnell nachschlagen. Du kannst es mit viel Fun entdecken, ausprobieren und hautnah mit allen Sinnen erleben. In Bild und Ton, Farbe und 3D! Über 1.000 aufregende Erlebnisseiten mit vielen überraschenden Animationen laden zum Stöbern in einem gigantischen Wissensschatz ein. 70.000 Stichwörter, 10.000 Bilder sowie zehn Stunden Sounds und Videos sind nur wenige Mausklicks entfernt. Für die kleinen Pausen zwischendurch gibt es tolle Quiz-Spiele. Jetzt mit tollem Geschichts-Atlas und 4.000 Internet-Links!

NEU: Referats-Assi!

Das nächste Referat für Bio oder Physik, Mathe oder Geschichte kann ruhig kommen. Denn der clevere Referats-Assistent hilft Dir dabei, alle verfügbaren Informationen zum Thema übersichtlich zu erfassen. Mit Texten, Fotos, Karten und Tabellen. Da wird Dein Pauker Augen machen ...!

Das große Lexikon 1999
2 CD-ROMs
für Windows 95 oder 98
ISBN 3-8158-6932-3
nur DM **49,95***

DAS JUMBO-VERGNÜGEN!

Anschnallen, Gas geben und abheben – mit Deinem persönlichen Lieblings-Jumbo! Dieses gigantische Flieger-Paket bietet Dir über 60 Jumbo-Jets der weltweit bekanntesten Fluglinien für eine Traumreise zum Ziel Deiner Wahl. Das realistische Cockpit- und Außendesign sowie die neuesten Technik-Standards (3D-Fahrwerke, aktive Landeleuchten etc.) sorgen für ein verblüffend echtes Fluggefühl. Dazu gibt's ein ausführliches Handbuch mit 30 Original-Checklisten, Flugkarten für Europa und die USA sowie neue Szenerien mit über 100 Flughäfen.

Einbindung in den MS Flight Simulator 98/95 per Mausklick!

große Jumbo-Paket
DM, für FluSi 95/98
BN 3-8158-6941-2
nur DM **49,95***

NEU!

*unverbindliche Preisempfehlung

Der Staats-feind Nr. 1

Hochspannung mit Will Smith: Militante Geheimdienstler sind hinter einem jungen Anwalt her wie der Teufel hinter der Seele. Der Verfolgte hat nur keine Ahnung, weshalb.

Deans mysteriöser Helfer: Brill (Gene Hackman)

Deans Ex-Freundin, Informantin Rachel (Lisa Bonet)

Carla, Deans eifersüchtige Ehefrau (Regina King)

Reynolds, Chef der NSA-Geheimdienstler (Jon Voight)

Nützliches Date: Anwalt Robert Dean bekommt von seiner Ex-Freundin immer Super-Material für seine Fälle zugespielt

Böser Drahtzieher: NSA-Geheimdienstchef Reynolds (r.) hat einen Mord befohlen, wurde dabei gefilmt und sucht die Video-Kassette

Bleib ruhig, Mann! Der aufgeregte Typ (r.) steckt Dean das Beweis-Video unbemerkt in die Tasche

Scheiß Rush-Hour: Der Fremde rennt um sein Leben und wird überfahren. Dean beobachtet es fassungslos

Im Visier: Die NSA bekommt Deans Namen heraus und überwacht ihn nonstop via Satellit, PC und Wanzen

Getuschel im Schuppen: Dean braucht Klamotten. Er trifft seine Frau, die zunächst nichts versteht

Alles ist möglich: Brill zeigt Dean sein Labor und erklärt, daß es ein Kinderspiel ist, alles und jeden auszuspionieren

Reingelegt: Brill (r.) und Dean wissen inzwischen von der Kassette. Brill schlägt Reynolds (l.) einen Deal vor

Sprintet im geklauten Bademantel um sein Leben: Will Smith alias Robert Dean

Interview mit Will Smith

Glauben Sie, daß die totale Überwachung eines Tages real wird?
Wird? Mann, die ist längst da. In Vorbereitung auf meine Rolle war ich in der CIA-Zentrale. Da wurde mir klar, daß alles, was wir im Film zeigen, alter Schrott ist. Da gibt es Computer, so klein wie Zahnstocher, oder man erkennt am Klappern der Schreibmaschine, was geschrieben wird.

Wie geht es Ihnen heute mit der Story, verfolgt Sie der Dreh noch?
Das nicht. Aber mitunter betrete ich einen Raum und ertappe mich, wie ich Kameras und Mikrofone suche.

Machen Sie sich Sorgen um den Schutz der Privatsphäre ?
Absolut. Das einzig Private befindet sich in unseren Köpfen. Sobald wir es aussprechen, kann ein Mikrofon es einfangen. Der Gedanke kann einen in Rage bringen. Andererseits ist Überwachung wichtig für den Schutz vor Attentaten. Es hat also auch etwas Positives.

Bei all der Action, was war für Sie das Beste am Dreh?
Daß ich für den Film schwimmen lernen mußte. Mein fünfjähriger Sohn glaubt nämlich, ich könnte alles, selbst Aliens besiegen. Und dann konnte ich nicht mal schwimmen.

Was war das Schwerste am Dreh?
Der Drehort Baltimore. Da wohnt meine Schwiegermutter, die super kocht. Ich war jeden Abend zum Essen und hatte Probleme, nicht zuzunehmen.

Die Vorstellung ist ziemlich gruselig. Von einem Tag auf den anderen verliert der Anwalt Robert Dean (Will Smith) seinen Job, irgendjemand sperrt einfach seine Kreditkarten, ruiniert seine Ehe und weiß über jeden Schritt Bescheid, den Dean gerade erst plant. Ganz fies wird es, als er feststellen muß, daß es keinen Ort gibt, an dem ein paar übellaunige Killer ihn nicht auftreiben können. Und er weiß zunächst nicht, worum es in dem tödlichen Katz-und Mausspiel geht, denn keiner hat ihm die Regeln erklärt.

Produzent Jerry Bruckheimer („The Rock", „Armageddon") steht für Action pur. Diesmal hat er sich zusammen mit Regisseur Tony Scott („Crimson Tide") ein besonders perfides Szenario ausgedacht: Einer der Chefs der geheimsten aller Geheimdienst-Organisationen, der amerikanischen National Security Agency (NSA), jagt jeden, der etwas über einen gewissen Mord wissen könnte – per Satellit, PC und Wanzen. Da kommt im Kinosessel Paranoia auf. Bedrohlich und sehr spannend, auch wenn eingefleischte Kinofans sowohl die Konstellation als auch manche Szene bereits kennen.

Text: Angelika Buscha · Interview: Edmund Brettschneider

Action 2 Spannung 1 Anspruch 3

Der Staatsfeind Nr. 1
Actionthriller/USA

Start: 17.12. | ab 12 Jahre beantr.

www.movie.de

Darsteller: Will Smith, Gene Hackman, John Voight, Regina King, Lisa Bonet

Ihr glaubt an Geheimnisse? Pech gehabt. Hier weiß jemand zu jeder Zeit um jedes Detail

2

Bei Klopfen Mord: Die Killer wollen eine Kassette, von der Dean keine Ahnung hat

Überwachung total: Dean trifft den Ex-NSA-Agenten Brill. Der klärt ihn auf, daß er mit Wanzen gespickt ist

Dean wirft seine verwanzte Kleidung weg, klaut einen Bademantel und flieht durch die Kanalisation

Karambolage zwischen Zügen: Reynolds denkt nicht an einen Deal und schickt den beiden seine Killer auf den Hals

Vertauschte Rollen: Dean legt Reynolds (l.) aufs Kreuz und schleppt ihn zu vom FBI überwachten Gangstern

Ausgangspunkt für einen Showdown, bei dem mal wieder jeder auf jeden ballert. Dean wartet ab

Soll'ycxe © 1997 Looking Glass Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an Eidos Interactive.

3D Action-Adventure der Meisterklasse

DARK PROJECT™

DER MEISTERDIEB

Ab mitte Dezember

Und der Dieb sprach:
„Seht, ich bin ruhig und ohne Scham. Denn das Maß,
mit dem ihr meßt, soll an euch gemessen werden.
Denn da ich der Geringste bin, so werde ich tun,
was ihr vom Geringsten glaubt.
Ich werde fluchen, rauben und töten."
(Aus dem Tagebuch der Hüter)

LOOKING GLASS STUDIOS

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

Picard hat ein Problem:
Lt. Commander Data läuft Amok.
Der neunte „Enterprise"-Kinofilm
landet Silvester auf der Leinwand.

STAR TREK

Cpt. Jean-Luc Picard bekommt Schwierigkeiten: Der Androide Data dreht auf einem Planeten durch

Data (l.) hat ein Föderierten-Team entführt. Er soll eliminiert werden

Mit der Enterprise und seiner Crew fliegt Picard (r.) zum Ort des Kidnappings, dem Planeten der Ba'ku

Riker (Jonathan Frakes, l.) schafft nicht, Data umzustimmen

Der Aufstand

Rebellisch: Picard erhält den Befehl, sich aus der Entführung herauszuhalten. Er marschiert trotzdem zu den Ba'ku

Muß sich für oder gegen Picards Alleingang entscheiden: Lt. Commander Worf

Ab Silvester geht es im „Star Trek"-Universum heiß her: Enterprise-Kapitän Picard (Patrick Stewart) und seine Crew durchfliegen im neunten Kinofilm wieder ferne Galaxien.

Ärger macht diesmal der Androide Lt. Commander Data (Brent Spiner). Er scheint Amok zu laufen: Auf dem Planeten der Ba'ku nahm er ein Forschungsteam der Föderation als Geiseln, das gemeinsam mit den verbündeten Son'a fremde Kulturen studierte. **Picard macht sich mit seiner Enterprise auf den Weg und erfährt, daß die Forschungen nur ein Vorwand sind, um die Ba'ku zu verschleppen.** Ihr Planet ist von einem Strahlenmantel umgeben, der den Alterungsprozeß der Bewohner aufhält oder rückgängig macht. Die Son'a, eine alte, aussterbende Rasse, sind bereit, für diesen Jungbrunnen über Leichen zu gehen. Und Admiral Dougherty, Picards Vorgesetzter, scheint an dem Komplott beteiligt zu sein. Picard meutert und schlägt sich auf die Seite der Ba'ku.

Ungerade Folgen der „Star Trek"-Reihe sind ein böses Omen für die Qualität, behaupten Insider. Wir können das nicht beurteilen, denn zum Redaktionsschluß war der Film (Regie: Jonathan Frakes) noch nicht zu sehen. Eine Bewertung folgt im nächsten Heft.

Widersetzt sich der Föderation: Captain Jean-Luc Picard (Patrick Stewart)

Data (M.) klärt Picard auf: Die alten Son'a wollen den Planten der Ba'ku für sich. Er verjüngt seine Bewohner

Romantisch wird es auch noch: Picard verliebt sich in die Ba'ku-Frau Anij. Sie ist übrigens über 300 Jahre alt

Star Trek – Der Aufstand
Science-Fiction-Film/USA

Start: 31.12.	ab 12 Jahre beantr.

http://www.startrek.com/

Darsteller: Patrick Stewart, Brent Spiner, Anthony Zerbe, Donna Murphy

Dicke Luft im Universum: Captain Picard stellt sich gegen einen Befehl der Föderation

Text: Edmund Brettschneider, Angelika Buscha

IN KÜRZE

Auf immer und ewig

Märchen · Start 24.12. · ab 6 Jahre beantr.
http://www.foxfilm.de/termine.html/

Hat Streß mit der eiskalten Stiefmutter: Aschenputtel-Danielle Drew Barrymore

Märchenzeit: Eine Nachfahrin erzählt den Gebrüdern Grimm die wahre Geschichte von „Aschenputtel" Danielle, der bösen Stiefmutter und dem gläsernen Schuh. Charmanter Kostümfilm. 2

Liebe deine Nächste!

Komödie · Start 24.12. · ab 12 Jahre beantr.

Josefine (Lea Mornar) und Isolde (Heike Makatsch) werden als Soldatinnen Gottes in die Großstadt entsandt, um den Armen zu helfen. Sanierer Tristan (Moritz Bleibtreu) pfuscht ihnen ins Handwerk und baggert rum. Lustig. 2

Les Misérables

Drama · Start 24.12. · ab 12 Jahre beantr.
http://www.constantinfilm.de/

Sträfling flieht, wird Unternehmer, verliebt sich in eine Hure und wird von einem Polizisten erkannt. Mit Uma Thurman. 2

Liam Neeson als Jean Valjean (l.)

Die Stunde des Lichts

Love Story · Start 31.12. · ab 12 Jahre beantr.
www.movie.de/

Großstadt-Studentin Ellen verbringt den Winter in der Eiswüste Spitzbergens bei dem kauzigen Trapper Lars (Joachim Król). Eine Zeit der Extreme: eine WG auf engstem Raum, in Kälte und Dunkelheit. 2

Central Station

Road Movie · Start 24.12. · ab 12 Jahre beantr.
http://www.bvi.movie.de/

Ex-Lehrerin Doras trifft die Halbwaise Josué und fährt mit ihm auf der Suche nach seinem Vater quer durch Brasilien. Berlinale-Gewinner 1998. Superschön. 1

Woo

Love Story · Start 17.12. · ab 12 Jahre beantr.

Ein scheuer Anwalt trifft bei einem Blind Date auf Partynixe Woo (Jada Pinkett Smith), erlebt eine Nacht voller Chaos und unvorhergesehener Ereignisse, kriegt fast einen Nervenzusammenbruch und will sie schnellstens loswerden. 2

Der Tod (Brad Pitt) verliebt sich Hals über Kopf in Susan (Claire Forlani, l.)

Rendezvous mit Joe Black

Netter Ausflug: Der Tod (r.) und sein Opfer

Parrish (Anthony Hopkins) weiß, daß er stirbt

Der Tod macht Urlaub auf der Erde und verliebt sich. Drei-Stunden-Epos mit Brad Pitt und Anthony Hopkins.

Der Tod ist ein Fließbandarbeiter, und sein Job langweilt ihn. Er begleitet die Menschen, wenn sie sterben, doch er weiß nichts über das, was die Menschen Leben nennen. Das muß sich ändern, denkt der dunkle Geselle. Er nimmt Urlaub von seinem Job und schlüpft in die Haut eines gerade tödlich verunglückten jungen Anwalts.

So kommt es, daß der Tod, Joe Black genannt, in Gestalt des knackig-blonden Frauenschwarms Brad Pitt das Diesseits studiert. Joe Black hat sich sein nächstes Opfer, den Medien-Tycoon William Parrish (Anthony Hopkins) als Lehrer auserkoren. Er schenkt ihm noch ein paar Tage bis zu dessen 65. Geburtstag, besucht an seiner Seite Konzernsitzungen, erlebt Intrigen und Komplotte, verliebt sich bei der ersten Begegnung in Parrishs Tochter Susan (Claire Forlani), wird entjungfert und will fortan nicht mehr auf die Wonnen großer Gefühle verzichten.

Die fast dreistündige Romanze badet in prächtigen Farben und Bildern. Doch weder die optischen Finessen noch die Starkombination Hopkins & Pitt verhindern, daß das Epos langatmig ist und in manchen Szenen geradezu erdrückend zäh. Brad Pitt zumal kommt als Joe Black mitunter so unangenehm rüber, als sei er der Oberschurke des Films. Schade.

Action 3 · Spannung 3 · Anspruch 2

Rendezvous mit Joe Black
Romanze/USA
Start: 14.1.
ab 12 Jahre beantr.
www.uip.de/moviesites/meetjoeblack/

Der Tod nimmt eine Auszeit von seinem Job, guckt sich auf der Erde um und verliebt sich 2

KINO TOP 5

1. **Verrückt nach Mary** *MIT CAMERON DIAZ*
2. **Der Soldat James Ryan** *MIT TOM HANKS*
3. **Antz** *ZEICHENTRICK*
4. **Der Pferdeflüsterer** *MIT ROBERT REDFORD*
5. **Dr. Dolittle** *MIT EDDIE MURPHY*

NEU AUF VIDEO

Das Mercury Puzzle

Thriller
ab 16 Jahre

Ein neunjähriger Autist knackt zufällig den militärischen Geheimcode „Mercury". Seine Eltern werden deshalb ermordet. FBI-Agent Jeffries übernimmt den Fall und schützt das Kind vor diversen Anschlägen. Seriöser Gut-Böse-Thriller mit Bruce Willis als knackigem Action-„Papa". 2

Eine Hochzeit zum Verlieben

Komödie
ab 12 Jahre

Hochzeitssänger Robbie wird von der eigenen Braut sitzengelassen. Trost findet er bei Kellnerin Julie (Drew Barrymore). Nach reichlichen Wirren und viel 80er-Jahre-Musik von Billy Idol, Culture Club und Nena fährt auch er in die Flitterwochen. Sympathisch und lustig. 2

Text: Angelika Buscha, Edmund Brettschneider · Fotos: Bourquard/Stills/Studio, Gala/Action Press, Aussie/Action Press, Rex Features/Action Press · Charts: MediaControl

Der Kapuzenheini schlägt gleich zu

Düstere Legenden

Ein College voller Leichen: Da kommt Schrecken auf.

Es ist nur logisch, daß sich nach dem Erfolg von „Scream" Nachahmer zu Wort melden, um beim Horror-Trend mit abzusahnen. In diese Kategorie fällt auch „Düstere Legenden", ein Gruselmärchen für Abgebrühte, in dem ein verrückter College-Mörder seine Opfer nach dem Vorbild moderner Großstadtmythen erledigt. Da sitzt der Axtmörder auf dem Autorücksitz, oder eine Studentin stranguliert mit Hilfe ihres Autos unwissentlich einen Freund. Regie-Novize Jamie Blanks durchwühlte die Kiste des Schockergenres und förderte ein paar böse Situationen zutage, die nicht immer originell sind, aber den einen oder anderen Horror-Neuling sicher zutiefst erschrecken. Klasse: Auf der unten angegebenen Webseite könnt Ihre Eure eigenen Legenden schreiben. Den besten Geschichtenerzählern winken Preise.

Das Axt-Mörderlein als blinder Passagier

Action 2 Spannung 2 Anspruch 3

Düstere Legenden
Horror/USA

Start: 7.1.
ab 16 Jahre beantr.

www.duesterelegenden.de

Nie wieder überfüllte Hörsäle: Durchgeknallter Mörder räumt an einem College auf

3

Wie entsorgen Hexen einen toten Mann?

Zauberhafte Schwestern

Hexen-Hokuspokus mit Sandra Bullock und Nicole Kidman.

Die Zeit schrumpliger Wald- und Wiesenhexen ist vorbei. Heute sehen Hexen super aus, lassen Männer blöd vor Begierde werden und haben eine Menge Tricks auf Lager. Bei den Hexen-Schwestern Sally (Sandra Bullock) und Gillian (Nicole Kidman) kommt noch ein Fluch dazu: Sobald ein Mann ihr Herz gewinnt, segnet er das Zeitliche. Deshalb ist die kreuzbrave Ehefrau und Mutter Sally bald Witwe, während die mannstolle Gillian den Männern mittels magischer Kräfte reihenweise den Kopf verdreht. Als sie Brutalo Jimmy jedoch nicht mehr los wird, befördert sie ihn mit Sallys Hilfe kurzerhand ins Jenseits. Alsbald werden die zwei von Jimmys rachsüchtigem Geist und einem hartnäckig ermittelnden Kommissar genervt. Softer Hexentrank.

Männertraum: Hexe Nicole Kidman

Action 3 Spannung 3 Spaß 2

Zauberhafte Schwestern
Komödie/USA

Start: 17.12.
ab 12 Jahre beantr.

www.practicalmagic.com/

Hexencocktail: Zwei Hexen kriegen Ärger mit Männern, Geistern und der Polizei

3

Halbstarke Jungs: Moses (l.) und Ramses

Der Prinz von Ägypten

Biblischer Mythos als aufwendiger Zeichentrickfilm.

Moses' Mutter setzte ihn als Baby in einem Weidenkorb auf dem Nil aus, und die Mutter des zukünftigen ägyptischen Pharaos Ramses zieht Moses wie ihren eigenen Sohn auf. Ramses und Moses werden Freunde und Brüder, bis der erwachsene Moses die Wahrheit über seine Herkunft erfährt und den göttlichen Auftrag erhält, sein versklavtes hebräisches Volk ins Gelobte Land zu führen. Komplett digitalisiert und computeranimiert, ist „Der Prinz von Ägypten" voller raffinierter und sensationeller Bilder und Super-Massenszenen. Leider kommt das biblische Epos furchtbar korrekt daher und verzichtet auf nette Blödelfiguren. Dafür aber singen die Soul-Diven Mariah Carey und Whitney Houston zum ersten Mal gemeinsam.

BRAVO SCREENFUN AKTION!
Wir verlosen 20 CD-ROMs zum Film. Schreibt eine Postkarte an BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Prinz von Ägypten", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß: 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Action 2 Spannung 2 Anspruch 2

Der Prinz von Ägypten
Zeichentrick/USA

Start: 17.12.
ab 6 Jahre beantr.

www.uip.de/moviesites/princeofegypt/

Bibel-Epos als Zeichentrickabenteuer: Moses führt sein Volk aus der Sklaverei

2

KLATSCH

Leonardo diCaprio

http://cricketmedia.com/td/

Massive Proteste: Für Leos Film „The Beach" sollten dem Dreh einer Football-Szene an einem thailändischen Strand jede Menge Pflanzen zum Opfer fallen. Die Einwohner demonstrierten. Die Palmen bleiben.

Sylvester Stallone

http://www.tv-now.com/stars/sly.html

Stallone steht in den Startlöchern für „Fatalis". In diesem Film bedrohen Tiger, die als ausgestorben galten, Los Angeles. Nur einer kann sie stoppen: ein belesener Akademiker und Waffennarr. Und den Intellektuellen spielt Stallone!

Antonio Banderas

www.cs-ka.de/matthias.noess/

Banderas riß seinen „Zorro"-Degen von der Wand, kreischte „En Garde!" schlug wie ein Verrückter auf Büsche ein und vertrieb so einen Eindringling von seinem Grundstück. Kommentar: „Nach 'Zorro' kann ich mit dem Degen ziemlich tödlich sein."

Jean-Claude Van Damme

www.geocities.com/Hollywood/Boulevard/7311/

Van Damme steht Gewehr bei Fuß für die Fortsetzung seines Kassenreißers „Universal Soldier" (1992), in dem er als reanimierte Nahkampfmaschine Luc auf die Menschheit losgelassen wurde.

König der Löwen II

us.imdb.com/

1994 spielte der Zeichentrickfilm „Der König der Löwen" über 800 Millionen Dollar ein. Klar, daß sich Disney an eine Fortsetzung machte. Die kommt aber nicht ins Kino, sondern gleich auf Video als „König der Löwen II – Simbas Königreich". Übrigens: Am 25.2. ist „König der Löwen"-Tag. Wir halten Euch auf dem laufenden.

Replacement Killers

Actionfilm
ab 16 Jahre

Der Soundtrack wummert, während harte Killer, die nur gebündelt auftreten, ihr Blei auf alles verspritzen, was bei drei nicht auf den Bäumen ist. Mit Chow Yun-Fat sowie Til Schweiger in seinem ersten Hollywood-Auftritt: kurz und stumm. Viel Action, viel Blei, kaum Handlung.

3

Boogie Nights

Drama - ab 16 Jahre

In „Boogie Nights" geht es zwar um die Porno-Szene im Amerika der späten siebziger bis hinein in die frühen achtziger Jahre. Aber heiße Sexszenen gibt es nicht. Dafür einen super Mark Wahlberg als Pornodarsteller Dirk Diggler, jede Menge cooler Musik und einen hinreißend lebendigen Einblick ins wilde Leben der Disco-Ära.

1

VIDEOTOP 5

1. **Titanic** – MIT LEONARDO DICAPRIO
2. **Der Schakal** – MIT BRUCE WILLIS
3. **Scream 2** – MIT NEVE CAMPBELL
4. **Sphere** – MIT SHARON STONE
5. **Mäusejagd** – MIT LEE EVANS

Spielfilm-Highlig

Zwischen Gänsebraten und Juxraketen: Hier kommt der ultimative SCREENFUN Spielfilm-Guide durch den Festtagsrummel.

Die Feiertags-Offensive der Sender

24.12.

10.45 SAT 1 EIN ENGEL AUF VIER PFOTEN

SHOWVIEW: 957-8-182

Rex und Kommissar Moser (Tobias Moretti) durchleben eine chaotische Weihnachtsnacht, als der kleine Thommy entführt wird. Der ist jedoch Opfer einer Verwechslung.

Alter Hase: „Kommissar Rex"

10.35 ARD DIE MUPPETS WEIHNACHTSGESCHICHTE

SHOWVIEW: 828-9-453

London vor 150 Jahren: Geizkragen Scrooge wird Weihnachten von drei Geistern entführt. Es mischen mit: Rabe Gonzo, Ratte Rizzo und der Rest der Bande.

Gänsebraten mit den Muppets

Oliver Twist trifft die Diebin Nancy (r.)

20.15 PRO 7 ERBARMUNGSLOS

SHOWVIEW: 887-7-434

Toller, preisgekrönter Western von und mit Clint Eastwood: Prostituierte engagieren den Ex-Revolverhelden Munny, um zwei Cowboys aufzustöbern, die eine Hure mißhandelt haben.

Star-Kino: Clint Eastwood als „lonesome Cowboy"

10.55 ARD OLIVER TWIST

SHOWVIEW: 272-4-142

Zauberhaft: Oliver Twist flieht aus dem Waisenhaus, stößt zu Bill Skytes berüchtigter Diebesbande und freundet sich mit Nancy an. Er flieht vor den Dieben und wird von Mr. Brownlow aufgenommen, der sein Großpapa ist, es aber noch nicht weiß.

20.15 RTL 2 MOSES – DER PRINZ VON ÄGYPTEN

SHOWVIEW: 697-163

Die Amis brachten die Geschichte ins Kino, die Australier realisierten sie fürs Fernsehen: Baby Moses wird als Prinz aufgezogen, kriegt Krach mit seinem Stiefbruder Amun und erhält einen göttlichen Auftrag.

20.15 KABEL 1 TWIN PEAKS – DER FILM

SHOWVIEW: 397-44-279

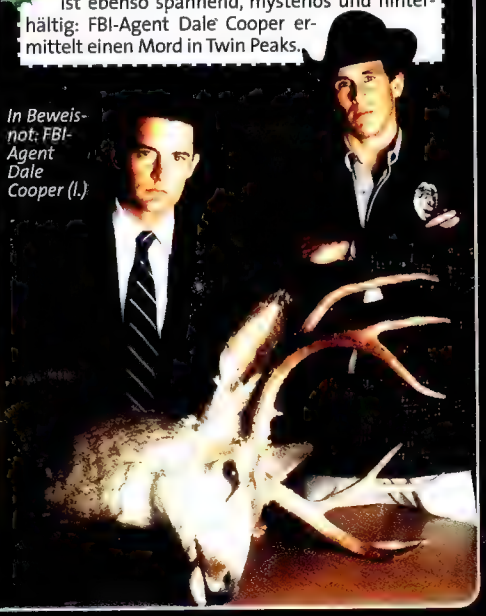
Die Vorgeschichte zur Kultserie „Twin Peaks" ist ebenso spannend, mysteriös und hinterhältig: FBI-Agent Dale Cooper ermittelt einen Mord in Twin Peaks.

20.15 RTL 2 MULAN

SHOWVIEW: 105-5-140

Kanadische TV-Version des Disneys-Hits aus USA: Die 16jährige Mulan will China gegen Mongolenüberfälle schützen. Das darf sie als Mädchen aber nicht. Die Meisterin der Selbstverteidigung schlüpft in Männerkleidung und zieht heimlich in die Schlacht.

Mulan: frech, jung und im Kampf besser als jeder Mann



In Beweisnot: FBI-Agent Dale Cooper (l.)

25.12.

10.50 RTL ZWEI ENGEL MIT VIER FÄUSTEN

SHOWVIEW: 303-6-748

Action-Komödie von 1996: Bud Spencer (l.) rennt als falscher Missionar durch eine Bananenrepublik und schlägt Geldfälschern dicke Veilchen.

Müssen wir predigen oder zuschlagen?

10.20 RTL WEIHNACHTEN MIT WILLY WUFF

SHOWVIEW: 117-9-583

„Mama braucht einen Millionär": Vierbeiner Willy schleppt Mutter Anna und Tochter Kati in eine Millionärsvilla – und verkuppelt Anna mit dem schwerreichen Besitzer.

17.00 ARD MOBY DICK

SHOWVIEW: 14-6-99 (25.12.)

Aufwendige Neuverfilmung des Abenteuerromans über Kapitän Ahabs Jagd nach dem weißen Wal. Mit Patrick Stewart („Star Trek"-Fans bekannt als Captain Picard) als Ahab. 2. Teil: 26.12., 17.00 Uhr

Ahabs wilde, verwegene Jagd nach dem weißen Wal

Text: Angelika Buscha · Fotos: Archiv Neumer (5), BRAVO-Archiv (3)

hts

COOL WORLD
11.40 PRO 7
SHOWVIEW: 710-3-854

Mischung aus Cartoon- und Realfilm nach dem Motto: Wehe, wenn Menschen mit Comicfiguren turteln. Zeichner Jack erfindet die Comicfigur Holli, die ihn in eine Cartoonwelt entführt. Mit Kim Basinger.

ROBO WARRIORS
13.35 PRO 7
SHOWVIEW: 371-4-212

Düsteres Sci-Fi-Gemetzel: Im Jahr 2086 kämpft eine kleine Gruppe Menschen gegen bösartige Aliens.

Robo Warrior: bereit zum Gefecht

DAS KARTELL
20.15 PRO 7
SHOWVIEW: 661-20-895

Actiongeladener Polit-Thriller mit Harrison Ford als Gutmensch und CIA-Agent James Ryan: Ein Freund des Präsidenten hatte Verbindungen zum kolumbianischen Drogenkartell und wird ermordet – Ryan ermittelt.

Ob das klappt? Holzbohle gegen MG!

EIN SCHWEINCHEN NAMENS BABE
20.15 RTL
SHOWVIEW: 32-1-06

Superhit und saustark: Jung-Schwein beschließt, nicht zur Schlachtplatte verwurstet, sondern als Schäferschwein unentbehrlich zu werden.

DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN
22.10 RTL
SHOWVIEW: 597-5-361

Einer der besten Thriller der letzten Jahre: Zutaten sind eine Schiffsexplosion, Kokain im Wert von Millionen, ein verkrüppelter Kleinganove und der mysteriöse Gangsterboß „Keyser Soze".

CONVICT 762
22.05 RTL 2
SHOWVIEW: 697-2-651

Sci-Fi-Thriller: Auf einem Gefangenenplaneten ist eine Revolte ausgebrochen. Nur zwei Männer überleben. Die Mitglieder eines Raumschiffes nehmen beide Sträflinge an Bord. Einer ist ein Killer. Nur wer von den beiden?

26.12.

TOYS
10.55 PRO 7
SHOWVIEW: 908-655-915

Spielzeughersteller will Mini-High-Tech-Waffen produzieren. Robin Williams pfuscht dem Übeltäter ins Handwerk.

Robin Williams im Spielzeugland

EIN ELCH IN SEENOT
10.55 ZDF
SHOWVIEW: 872-2-171

Zwei Kinder wollen für einen einsamen Insel-Elch eine Elchkuh beschaffen und geraten in einen Sturm.

HALLO, MR. PRESIDENT
20.15 RTL
SHOWVIEW: 925-3-713

Forsche Umweltaktivistin erobert den US-Präsidenten mit kessen Sprüchen und einem Benehmen, das gegen jegliche Benimmregeln des Weißen Hauses verstößt. Mit Michael Douglas.

Die zwei „Assassins": Antonio Banderas (l.), Sylvester Stallone

DAS WUNDER VON MANHATTAN
20.15 PRO 7
SHOWVIEW: 861-5-959

Sweet: Als Kriss Kringle seinen Job als Santa Claus im krisengeschüttelten Kaufhaus Coles beginnt, geht es bergauf.

ASSASSINS
22.30 RTL
SHOWVIEW: 331-2-510

Killer unter sich: Sly Stallone spielt einen Hitman, der seinen Job hinschmeißen will und deshalb seinerseits auf der Abschußliste steht. Glutäugiger Verfolger ist Antonio Banderas.

TRUE LIES
22.15 PRO 7
SHOWVIEW: 181-79-317

Top-Spion Harry arbeitet so geheim, daß seine Frau ihn für einen Langweiler hält und sich mit einem anderen amüsiert. Harry platzt der Kragen. Mit Arnold Schwarzenegger.

Top-Spion in Nöten: Arnie

31.12.

WALLACE & GROMIT – ALLES KÄSE
10.05 PRO 7
SHOWVIEW: 760-9-122

Die zwei sind aus Knete und absolut süchtig nach Käse und Crackern. Diesmal plant das Chaotenduo Wallace und Gromit eine Reise zum Mond.

WONDER WOMAN
10.10 RTL 2
SHOWVIEW: 185-1-528

„Eine Amazone räumt auf": Fantasy-Märchen um eine Amazonenprinzessin, die einen abgeschossenen US-Piloten rettet und nach Amerika zurückbringt. Da allerdings muß sie zeigen, was sie draufhat: Es ist Krieg.

DAS SCHWEIGEN DER HAMMEL
10.50 PRO 7
SHOWVIEW: 554-6-702

Klamauk: FBI-Agent (Billy Zane) jagt einen Serienkiller und spricht mit Dr. Animal, der Jux-Ausgabe von Hannibal Lecter, z.B. über schweigende Schinken.

ZWEI SATANSBRATEN AUSSER RAND UND BAND
11.00 RTL
SHOWVIEW: 418-4-141

Waschen ist unfein!

Nichts als Ärger mit den Bälgern: Eine Kleinganovin flieht aus dem Knast und heuert als Babysitter für zwei ausgekochte Kids an.

DAS LEBEN – EIN SECHSERPACK
20.15 VOX
SHOWVIEW: 950-4-851

Charmant: „Men in Black"-Will Smith und Donald Sutherland zeigen, wie man sich in der New Yorker High Society ganz nach oben stapelt.

Hochstapler Will Smith

CITY HUNTER
22.15 PRO 7
SHOWVIEW: 493-783

Action-Spaß: „City Hunter" Jackie Chan observiert die Tochter eines betuchten Japaners. Während einer Schiffsreise wird sie von Gangstern entführt.

1.1.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 3
10.45 RTL
SHOWVIEW: 890-2-197

Da kracht es: Marty und sein Freund Doc landen mit ihrer Zeitreisemaschine 1885 im Wilden Westen.

Bei Doc (l.) und Marty läuft alles schief

DIE DSCHUNGEL-OLYMPIADE
11.40 RTL 2
SHOWVIEW: 342-3-401

Tierisch lustig: Die Fernsehgesellschaft ZOO überträgt die erste Olympiade der Dschungeltiere.

BLUE TORNADO
20.15 VOX
SHOWVIEW: 573-3-975

Während eines Testflugs werden zwei Tornado-Piloten mit Ufos konfrontiert. Einer stürzt ab, den anderen halten alle für verrückt. Mischung aus „Top Gun" und Sci-Fi-Abenteuer.

JUMANJI
20.15 RTL
SHOWVIEW: 745-5-677

Geheimnisvolles Brettspiel läßt Menschen verschwinden und treibt Teuflisches mit Tieren und Pflanzen.

Pflanze mit Vorliebe für Frischfleisch?

Gewinner haben immer gut lachen

SUDDEN DEATH
22.15 RTL
SHOWVIEW: 639-6-130

Ex-Geheimdienstler kidnappt Vizepräsidenten in einem Eisstadion, hat aber nicht mit einem aufgeweckten Hausmeister gerechnet.

Jean-Claude Van Damme (M.)

XENA

Mit Schwert, Chakram und Leder-Outfit startet die erste weibliche TV-Fantasy-Heldin in die dritte Runde.

Fantasy: Neue Folgen

Xena
(Lucy Lawless)

Weiblicher „Robin Hood": Sie sah, wie ihr kleiner Bruder ermordet wurde, zog blutrünstig durch die Lande, bis sie Hercules traf. Seither setzt sie ihre Kampftechnik für die Gerechtigkeit ein.

Gabrielle
(Renee O'Connor)

Abenteuerlustige, gutgelaunte Ex-Bäuerin. Sollte ursprünglich von einem Mädchenhändler verhökert werden, wurde von Xena befreit und ist seither ihre engste Freundin.

Callisto
(Hudson Leick)

Hinterhältiges, dämonisches Superweib mit Biß und Temperament. Xenas Intimfeindin. Sie verbündet sich mit dunklen Mächten, um Xena zu beseitigen.

Die Freundinnen Gabrielle (l.) und Xena werden fast zu Feindinnen

Schicksalsfrage: Ist Kriegsgott Ares (Kevin Smith) nun Xenas Vater oder nicht?

16.45 RTL **SONNTAGS**
XENA (3. STAFFEL)
SHOWVIEW: 743-0-575 (20. DEZ.)

Eigentlich sollte die Kriegerprinzessin Xena nur dreimal in der Fantasy-Serie „Hercules" (sonntags, 16 Uhr, RTL) auftauchen und dann wieder in der Versenkung verschwinden. Doch das dunkelhaarige Lederbiest mit den flinken Beinen, dem Hang zu östlichen Kampftechniken und dem todbringenden Chakram (eine scharfkantige Frisbeescheibe mit einem Loch in der Mitte) war super erfolgreich. So entschlossen sich die Produzenten, eine Spin-Off (zu deutsch: Ableger)- Serie um sie herum zu entwickeln. Da streitet sie nun als geläuterte Kämpferin für Frieden und ist immer wieder bitterbösen Intrigen ausgesetzt.

In den 22 neuen Folgen geht's dabei ziemlich haarig zu. Der rachsüchtige Kriegsgott Ares schickt Xena wilde Furien an den Hals, ihre Freundin Gabrielle wird vom Dämon Dahak geschwängert und bringt Tochter Hope zur Welt, die in nur wenigen Monaten zu einer erwachsenen Frau heranwächst und Xenas Sohn tötet. Xena schwört Rache, versöhnt sich aber mit Gabrielle in der Episode „Bittersüße Symphonie" (24. 1. 1999), einem Mini-Musical, in dem fast alle Texte gesungen werden. Später verbündet sich Hope mit Xenas Intimfeindin Callisto, also ist weiterhin für Kämpfe gesorgt.

Gabrielle: Xenas beste Freundin

Callisto: Xenas ärgste Feindin

Joxer
(Ted Raimi)

Mitunter leichtsinniger Spieler, dabei ziemlich sexy. Ein Typ, hinter dem die Frauen her sind. Er ist immer zur Stelle, wenn Xena oder Gabrielle in Not sind.

Ares
(Kevin Smith)

Unsterblicher Kriegsgott, der klasse aussieht. Doch davon sollte man sich nicht blenden lassen: Xenas Erzfeind will sie wie Callisto vernichten und außerdem eine Superkrieger-Rasse züchten.

Die nächsten Folgen

Der grüne Drache
(20.12.) Weltreise mit Hindernissen: Xena und Gabrielle reisen nach Chin, einem östlichen Königreich. Dort kidnappt der „Grüne Drache" Xena, und sie erinnert sich an eine frühere Entführung.

Attentat auf Cleopatra
(27.12.) Königsmörder: Um das Attentat von Joxers finsterem Bruder Jett auf die griechische Königin Cleopatra zu verhindern schleichen sich Gabrielle, Joxer und Autolycus in deren Palast.

Kriegerin...Priesterin...Vagabundin
(3.1.) Harte Nuß: Xena und Gabrielle begegnen im Hestia Tempel Xenas Doppelgängerin, der Bordellbesitzerin Meg. Die schafft gewaltige Probleme.

Die Feder ist mächtiger als das Schwert
(10.1.) Lebe leichter mit Lügen: Die Göttin Aphrodite verzaubert Gabrielles Schriftrolle, so daß ihre aufgeschriebenen Geschichten auf einmal wahr werden.

Mutterinstinkte
(17.1) Intrigen: Xena und Gabrielle treffen sich mit ihren Kindern Solan und Hope. Doch das Wiedersehen verläuft anders als geplant, denn Callisto zieht im Hintergrund die Fäden.

Jack O'Neill
(Richard Dean Anderson)

Colonel und Ex-Marine. Verließ das Militär, als sein Sohn sich aus Versehen mit Papas Gewehr erschoß und seine Frau ihn verließ. Ging im Kinofilm aus Lebensüberdruß auf das „Stargate"-Kommando ein.

Samantha Carter
(Amanda Tapping)

Captain. Geniale Astrophysikerin, Doktor, Expertin für die Sternentor-Technologie. Ist dem Militär gegenüber loyal, weil es ihre Studien ermöglicht, findet es aber blöd. Single.

Daniel Jackson
(Michael Shanks)

Doktor der Anthropologie, Experte für alte Sprachen und Kulturen. Smarter Softie, dem das Militärgehabe auf die Nerven geht. Verheiratet mit Sha're vom Planeten Abydos.

Teal'C
(Christopher Judge)

90jähriger Alien, der aussieht wie 35. Ursprünglich ein Goa'uld-Wirt, der in der ersten Episode zu den Menschen überläuft. Ist immun gegen Viren und Infektionen.

Hammond
(Don S. Davis)

General. Militärischer Oberbefehlshaber auf der Erde. Knallhart und unnachgiebig. Kann ziemlich unangenehm werden. Wenn die Erde bedroht ist, geht er zur Not über Leichen, auch über die seiner Untergebenen.

Die Wikingerin (M.) könnte bei dem Kampf gegen die Goa'uld helfen. Tut sie es?

Video-Tip

Die erste Staffel von „Stargate SG 1" ist komplett im Handel erhältlich. Die Folgen 12 bis 15 (zweite Staffel) gibt es seit Mitte Dezember (Warner Home Video, ca. 19,95 DM)

Das SG-1-Kommando wieder auf der Jagd!

20.15 RTL 2 MITTWOCHS
STARGATE KOMMANDO SG 1
SHOWVIEW: 560-8-235 (6.1.)

Weltweit räumte das Weltraum-Märchen „Stargate" (1994) des schwäbischen Hollywood-Darlings Roland Emmerich („Godzilla") über 200 Millionen Dollar ab. In dem Kino-Abenteuer entdeckten der Ägyptologe Dr. Jackson (James Spader) und Colonel O'Neill (Kurt Russell), daß ein Metallring als Eingangstor zum Planeten Abydos dient. Auf dem herrschen ein Tyrann und die kriegerischen Goa'uld. O'Neills Spezialeinheit soll die blutrünstigen Goa'uld vernichten. Die Mission scheint zu gelingen.

Soweit der Film. Emmerich dachte längst selbst über eine Serie nach, als die Produzenten Jonathan Glassner und Brad Wright ihm ein Konzept dafür vorlegten. Darin wird das gesamte Universum mit Menschen aus allen Nationen und Geschichtsepochen bevölkert. Emmerich hatte zwar kein Interesse an der Umsetzung, gab aber sein Okay für die TV-Serie, in der „McGuyver" Richard Dean Anderson den O'Neill spielt und Michael Shanks den Part des Dr. Jackson übernahm.

Die Serie setzt nun ein Jahr nach der Kino-Mission ein. Ohne Vorwarnung öffnete sich das Sternentor erneut, und Aliens töten die militärischen Bewacher. General Hammond beordert Colonel O'Neill aus dem Ruhestand zurück. Gemeinsam mit Captain Samantha Carter und Dr. Jackson entdeckt er auf Abydos, daß es Hunderte anderer Stargates zu fremden Planeten gibt, auf denen sich die Goa'ould eingenistet haben. Besonders perfide: Eigentlich sind die Goa'uld nur kleine reptilienartige Kreaturen, die Menschen als Hüllen und Wirte benutzen.

Als Video-Edition ist die Serie schon längst ein Renner. Die Episoden garantieren faszinierende Abenteuer, ideenreiche Storys und einen gelungenen Cocktail aus Futuristischem, Historischem und Mystischem.

Die ersten Folgen

The New Mission
(6.1.) Zweistündiger Pilotfilm: Ein Jahr nach der ersten Mission wird das Sternentor von Außerirdischen aktiviert. General Hammond reaktiviert O'Neill und sein Stargate-Team SG 1.

Verraten und verkauft
(13.1.) Während einer Expedition zum Planeten Simarka, auf dem Mongolen-Nachfahren hausen, wird Samantha entführt und soll als Geschenk an einen Fürsten übergeben werden.

Die Seuche
(20.1.) Nach der Rückkehr vom mysteriösen Planeten P3X797 entwickeln sich Teal'C und Jackson zu gemeingefährlichen Neandertalern, sogenannten Berührten, zurück.

Das erste Gebot
(27.1.) Das SG-1-Team sucht das verschwundene SG-9-Team unter Capt. Hanson. Sie finden den größenwahnsinnigen Hanson auf einem entfernten Planeten, wo er sich als Gott feiern läßt.

Der Feind in seinem Körper
(3.2.) Lieutenant Kawalsky, O'Neills rechte Hand, trägt eine Goa'uld-Larve in sich. Das Team befürchtet zu recht, daß die Goa'uld ihn als Killer benutzen.

Text: Angelika Buscha · Fotos: MGM (2)

Die Programm-Highlights im Dezember/Januar

Spielfilme

22.10 PRO 7 — SAMSTAG, 19. DEZEMBER
FALLING DOWN
EIN GANZ NORMALER TAG
SHOWVIEW: 148-4-600

Super: Ein ganz normaler Tag in L.A. mit einem ganz normalen Stau, in dem ein ganz normaler Angestellter festsitzt. Doch dann rastet der aus und reagiert seine private und berufliche Wut ab, indem er eine blutige Spur hinterläßt. Mit Michael Douglas.

20.15 PRO 7 — SAMSTAG, 19. DEZEMBER
DIE LEGENDE VON PINOCCHIO
SHOWVIEW: 639-8-258

Lustig: Holzschnitzer Gepettos neueste Marionette Pinocchio erwacht zum Leben, bringt sich selbst in Schwierigkeiten und Gepetto ins Gefängnis. Neuverfilmung von 1996 mit Martin Landau, Udo Kier.

20.15 ARD — MITTWOCH, 23. DEZEMBER
LETZTE CHANCE FÜR HARRY
SHOWVIEW: 739-1-168

Komiker-Duo in Hochform: Penner (Harald Juhnke) übernimmt die Identität des Konzern-Controllers Simon (Günter Pfitzmann).

Kein Geld, kein Alkohol, kein Zuhause: Harry stümpert auf der Mundharmonika

20.15 VOX — SONNTAG, 27. DEZEMBER
THE PLAYER
SHOWVIEW: 960-6-263

In Hollywood legt jeder jeden aufs Kreuz, und ein unliebsamer Autor wird gar ins Jenseits befördert. Mit jeder Menge Stars.

In Hollywood wird mit harten Bandagen gekämpft. Mit von der Partie: Tim Robbins

20.15 VOX — MONTAG, 28. DEZEMBER
COCOON
SHOWVIEW: 967-3-935

Aufregung im Altersheim: Die tattrigen Bewohner erhalten Besuch von Aliens und kriegen eine Verjüngungskur verpaßt.

Steckt da nun ein Außerirdischer drin oder baden wir nur einen Klumpen Dreck?

20.15 SAT 1 — DI/MI, 29./30. DEZEMBER
MÖRDER OHNE REUE
SHOWVIEW:699-4-436 (29.1.2)

Nach einem Robert-Ludlum-Thriller: Neonazis halten CIA und MI 6 mit Terrorakten in Atem. Sie mißbrauchen eine Agentin und drohen mit einer Trinkwasserverseuchung.

20.15 VOX — DIENSTAG, 29. DEZEMBER
SINGLES – GEMEINSAM EINSAM
SHOWVIEW: 957-7-707

Viel Seattle-Sound: Eine Handvoll junger Leute sucht die große Liebe, hat aber vor allem Beziehungsknatsch. Mit Matt Dillon.

Spinner! Du glaubst, weil ich das Sandwich mit Dir teilen würde, sind wir ein Paar?

20.15 ARD — MI/FR, 30. DEZ./1. JAN.
DIE BUBI SCHOLZ STORY
SHOWVIEW: 712-0-672 (30.12.)

TV-Highlight um die Box-Legende: Erst charismatischer Boxer und Society-Darling, dann Absturz in Alkohol und Depressionen.

Hat wieder Streß: Götz George (M.) als alternde Box-Legende Bubi Scholz

20.15 ZDF — SAMSTAG, 2. JANUAR
GOLDENEYE
SHOWVIEW: 572-8-043

Sexy und smart: 007 Pierce Brosnan

Klasse Comeback: Die Verbrecherorganisation „Janus" hat sich der tödlichen Waffe „GoldenEye" bemächtigt und will die Weltherrschaft. 007, Agent Ihrer Majestät, reist nach St. Petersburg, trifft dort die Programmiererin Natalya und räumt rasant auf.

22.10 ARD — SAMSTAG, 2. JANUAR
LEAVING LAS VEGAS
SHOWVIEW: 762-2-024

Irre Trinkerballade: Abgehalfterter Autor geht nach Las Vegas, um sich in der Stadt ohne Sperrstunde systematisch zu Tode zu trinken. Er trifft eine Prostituierte – und es beginnt die letzte, große Liebe.

Sie liebt ihn, doch er trinkt sich zu Tode (Nicolas Cage, Elisabeth Shue)

20.15 SAT 1 — SONNTAG, 10. JANUAR
DER GRAF VON MONTE CHRISTO
SHOWVIEW: 851-3-126 (10.1.)

Brandneuer TV-Vierteiler nach dem Klassiker von Alexandre Dumas mit Spitzenbesetzung (Gérard Depardieu, Ornella Muti).
Teil 2: 12.1., 20.15 Uhr
Teil 3: 13. 1., 20.15 Uhr
Teil 4: 15. 1., 20.15 Uhr

Serie

9.45 PRO 7 — SONNTAGS, AB 20. DEZEMBER
DEXTERS LABOR
SHOWVIEW: 267-1-223 (20.12.)

Zeichentrick: Klein-Dexter ist eine Niete im Sport, aber genial. Er erfindet Alterungsmaschinen, Schrumpfstrahlen u.a.

14.35 RTL — SAMSTAGS
DIE NANNY
SHOWVIEW: 928-426(19.12.)

Vierte Staffel: Fran plagt sich mit Kopfläusen bei den Sheffields, wird Star in einer Seifenoper etc. Mit dabei sind wieder viele Gast-Stars von Bette Middler über Joan Collins bis Pamela Anderson.

6.35 PRO 7 — SONNTAGS
SCHWEINCHEN DICK
SHOWVIEW: 214-0-899 (5.1.)

Cooles Duo: ein stotterndes Schwein und eine unverschämte Ente. Zeichentrick.

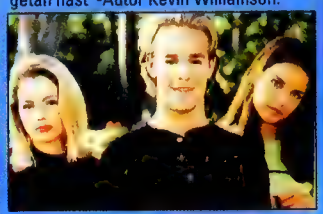
19.45 ZDF — SAMSTAGS, AB 26. DEZEMBER
UNSER CHARLY
SHOWVIEW: 821-6-093 (26.12.)

Immer in Action: Schimpanse Charly

Neue „affenstarke" Folgen: Gleich zu Beginn schleicht sich ein zweiter Schimpanse bei den Martins ein. In einer weiteren Folge verunglückt Dr. Martin in den Alpen, und der Neue, Dr. Max Henning (Ralf Lindermann), übernimmt die Tierarztpraxis.

17.00 SAT 1 — SONNTAGS, AB 3. JANUAR
DAWSON'S CREEK
SHOWVIEW: 90-5-74(3.1.)

In Capeside, einem Hafenstädtchen an der US-Ostküste, durchleben vier Freunde die ganze Lust und den Riesenfrust des Erwachsenwerdens. Von „Scream"- und „Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast"-Autor Kevin Williamson.



Mädchenschwarm Dawson (M.) zwischen den Freundinnen Jen (l.) und Joey

19.25 ZDF — DIENSTAGS, AB 5. JANUAR
UNSER LEHRER DR. SPECHT
SHOWVIEW: 214-0-899 (5.1.)

Neue Folgen: Dr. Specht geht an eine Privatschule mit Internat am Chiemsee.

20.15 SAT 1 — MONTAGS, AB 11. JANUAR
SK KÖLSCH
SHOWVIEW: 58-7-82(11.1.)

Im Pilotfilm geht eine Serienmörder ausgerechnet im Kölschen Karneval um. Die Sonderkommission um Jupp Schatz (Uwe Fellensieck) hat alle Hände voll zu tun. Übrigens: Die Kölner Band BAP schrieb den Titelsong für die Serie.

Predigt der Priester (Dieter Laser) nur, oder ist er der gesuchte Serienmörder?

Fun

20.15 SAT 1 — MITTWOCH, 23. DEZEMBER
DANKE, ANKE
SHOWVIEW: 701-1-507

Comedy-Star: Anke Engelke

Vorweihnachtsparty mit Anke Engelke: Auf der Suche nach einer originellen Weihnachtsdeko begegnen ihr Bekannte wie Heike Makatsch, Katarina Witt und „Ricky" Ricarda Wältken. Jörg Wontorra zeigt sich als Spontan-Bastler auf Speed, Jochen Busse als Bäcker.

18.45 SAT 1 — FREITAG, 25. DEZEMBER
DIE PANNENSHOW
SHOWVIEW: 813-7-651

Ingolf Lück präsentiert Pannen und Patzer

Schadenfreude ist die schönste Freude: Entertainer Ingolf Lück präsentiert die blödesten und verrücktesten Pannen des Jahres: Versprecher, Ausrutscher, Stolperer von Promis und Politikern. Mit dabei voraussichtlich Marco Rima, Stefan Raab.

15.00 RTL 2 — SONNTAG, 27. DEZEMBER
BRAVO TV WEEKEND
SHOWVIEW: 825-66-060

Um 16.05 Uhr besucht „BRAVO extra" die Daily Soap „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" in Babelsberg. Es gibt Infos über die Geschichte der Serie, ein Interview mit dem Producer und reichlich Infos u.a. über Oliver Petszokat und Nadine Dehmel.

17.00 VOX — MO-FR, AB 4. JANUAR
QUATSCH DICH REICH
KOSLARS COMEDY TALK
SHOWVIEW: 456-655 (4.1.)

Vier Gäste bekommen vor der Sendung ein gemeinsames Thema, aber jeder eine andere Rolle. In der Sendung werden die vier Amateur-Schauspieler aufeinander losgelassen unter dem Motto: Wer ist der beste Laberstar, wer hat die meisten Lacher eingefahren?

19.10 RTL — FR/SA, 25./26. DEZEMBER
HANS KLOK
MAGIE FÜR DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND
SHOWVIEW: 726-9-477

Schnell, klasse, schwindelerregend: Der 29jährige Hans Klok gilt unter Zauberern als neue Sensation mit gigantischen, charmanten und lustigen Illusionstricks. Präsentiert wird die zweiteilige Zauber-Show von Birgit Schrowange.

17.00 ZDF — SAMSTAG, 26. DEZEMBER
WETTEN DASS...?-EXTRA
SHOWVIEW: 345-688

Kinder zwischen sieben und dreizehn Jahren können auch dieses Jahr zu Weihnachten wieder ihre ganz speziellen Wettangebote abgeben und beweisen, was sie so draufhaben. Im Showteil sind unter anderem mit dabei: Boyzone, Aaron Carter und die kleinste Motorradstaffel der Welt, die Miniflitzer.

Text: Angelika Buscha · Fotos: Filmarchiv Neuner (3), BRAVO-Archiv (3), Michael Kayser

Reportage

21.55 ZDF SONNTAG, 20. DEZEMBER
GEHEIMES RUSSLAND TSCHUKOTKA – DIE VERGESSENE ARMEE
SHOWVIEW: 965-7-594 (20.12.)

Schauplatz: Nordostrußland. Dort befindet sich der geheimste russische Ort, an dem noch vor fünf Jahren die Atomsprengköpfe für einen Gegenschlag gegen die USA gelagert wurden.
Weitere Folgen:
22.12., 22.15 Uhr: Moskau – Die Zombies der roten Zaren
25.12., 22.35 Uhr: Jenissejk 15 – Die Stadt der verlassenen Frauen

12.55 ARD DONNERSTAG, 24. DEZEMBER
HOLIDAY IN ICE
SHOWVIEW: 607-2-927

Jedes Jahr im Frühjahr schmilzt es davon: das größte Iglu der Welt. Ein Hotel aus Schnee mit 40 Zimmern.

19.30 ARD SONNTAG, 27. DEZEMBER
TERRA AUSTRALIS
SHOWVIEW: 421-008

Joachim Fuchsberger beim Windjammer-Spektakel der „Tall Ships": Anläßlich des Regattastarts versammelten sich die größten Segelschiffe der Welt in Sydney.

Joachim Fuchsberger schaut sich die weltgrößten Windjammern an

17.00 ARD SONNTAG, 27. DEZEMBER
BOXEN IN KINO-QUALITÄT
SHOWVIEW: 83-98

Hinter den Kulissen: Carlos Gerstenhammer begleitete das Team um Regisseur Roland Suso Richter während des Drehs zu „Die Bubi Scholz Story" (siehe Spielfilme).

19.15 VOX MONTAG, 28. DEZEMBER
RUND UMS MITTELMEER: MAKING OF
SHOWVIEW: 408-9-374

Andrea Suwa und Hakim Meziani („Verbotene Liebe") zeigen, welche Abenteuer sie bei den Aufnahmen für die neuen Mittelmeer-Reportagen erlebt haben.

Entspannt in der Sonne liegen sie selten: Andrea Suwa und Hakim Meziani

19.00 PRO 7 SO/MO, 27./28. DEZEMBER
TODESNACHT IM EISMEER
SHOWVIEW: 176-331

„Titanic"-Spezial mit 3D-Animationen, Tauchen im virtuellen Studio und anderem.

12.15 ARD DONNERSTAG, 31. DEZEMBER
BARBIE: BLOND, BELIEBT – BAYERISCH?
SHOWVIEW: 168-9-721

Spurensuche: Die Barbie wurde ursprünglich nach einem deutschen Vorbild, der Bild-Lilli, kreiert.

Sport

21.15 DSF DO/FR, 24./25. DEZEMBER
KNOCKOUT EXTRA
SHOWVIEW: 406-7-750 (24.12.)

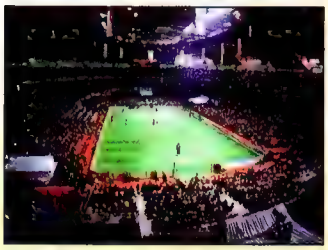
Jahresrückblick 1998:
24.12.: Der Profiboxer Oscar de la Hoya
25.12., 21.15 Uhr: Die großen Fights des Jahres, unter anderem Lennox Lewis (GB) gegen Shannon Briggs (USA)

14.30 ARD FREITAG, 25. DEZEMBER
EISKUNSTLAUF-GALA
SHOWVIEW: 26-6-70

Aufzeichnung aus Oberstdorf: Zwischen Gänsebraten und Kaffeklatsch gibt es Eiskunstlauf mit Weltstars wie Tanja Szewczenko, Mandy Wötzel und Ingo Steuer.

18.00 VOX SONNTAG, 27. DEZEMBER
CUP DER WELTMEISTER
SHOWVIEW: 884-83 027

Live, bis 20.15 Uhr: Die Allstar-Teams im „Cup der Weltmeister" kicken im ersten Hallenfußballturnier der Saison. Mit dabei Nationalspieler u.a. aus Deutschland, England, Brasilien, Frankreich und Argentinien.



Hallenfußball: Da kommt Stimmung auf

9.45 ARD SONNTAG, 27. DEZEMBER
SKI WELTCUP
SHOWVIEW: 971--9331

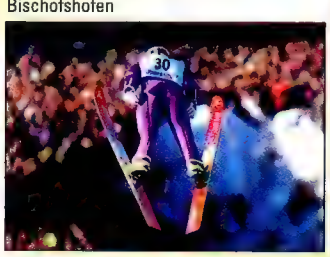
Riesenslalom der Damen in Semmering, 1. Lauf
27.12., 12.40 Uhr: Riesenslalom der Damen, 2. Lauf
29.12., 11.50 Uhr: Abfahrt der Herren in Bormio
29.12., 13.45 Uhr: Nordische Kombination im Sprint in Oberwiesenthal
1.1., 11.50 Uhr: Super-G der Damen in Maribor

14.30 ARD SONNTAG, 27. DEZEMBER
RÜCKBLICK AUF DIE FUßBALL-WM '98
SHOWVIEW: 968-4-640

Zusammenschnitt der wichtigsten Tore, der besten Spiele und der kuriosesten Situationen.

13.45 ARD DI./MI., 29./30. DEZEMBER
INTERNATIONALE VIERSCHANZEN-TOURNEE
SHOWVIEW: 482-2271 (29.12.)

Bei der 47. Torunee rechnet man mit der Teilnahme von 21 Nationen.
ARD, 29.12., 13.45 Uhr: Qualifikation zum 1. Springen in Oberstdorf
ARD, 30.12., 12.15 Uhr: 1.Springen
ZDF, 1.1., 13.35 Uhr: 2. Springen in Garmisch-Partenkirchen
ZDF, 6.1., 12.15 Uhr: 4. Springen in Bischofshofen



Höher, besser, weiter: Die Weltelite springt wieder um die Wette

Computer

14.30 WDR SAMSTAG, 9. JANUAR
COMPUTERCLUB ONLINE
SHOWVIEW: 825-739
http://www.wdr.de/tv/Computer-Club

Alles übers Web-Design: Neue Designmöglichkeiten und die wichtigsten Zukunftstrends. Und: Wie erstellt man die eigene Homepage?

14.30 WDR SAMSTAG, 16. JANUAR
COMPUTERCLUB CLASSIC
SHOWVIEW: 453-516
http://www.wdr.de/tv/Computer-Club

1. Die neue Generation der Videorekorder ist digital, damit viel schneller und hat eine höhere Speicherkapazität
2. Magnetooptische Laufwerke mit Speichern von 650 Megabyte
3. TMC-Radios (Traffic Message Channel): Neue Taschenradios, die über ein Display anzeigen, wo Staus den Verkehr lahmlegen

14.00 3 SAT SAMSTAG, 9. JANUAR
NEUES... SPEZIAL: DATENGAU 2000
SHOWVIEW: 667-8-847
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Der Countdown zur Jahrtausendwende läuft:
1. Pessimisten prognostizieren den Zusammenbruch der Großrechnersysteme. Wie realistisch sind Szenarien von weltweiter Rezession, Plünderungen etc.?
2. Wie bereiten sich die USA vor?

21.45 H MONTAGS, AB 4. JANUAR
COM.P@SS
SHOWVIEW: 930-9-401
http://www.skyrock.de

Tip

Ab 4. Januar gibt es jeweils montags das neue Multimediamagazin „Com.p@ss" (Wiederholung jeweils mittwochs, 15.15 Uhr auf 3sat) für technikinteressierte Einsteiger und Fortgeschrittene sowie für Computer-Amateure. Sendeschwerpunkte sind u.a. Vergleichstests von Hard- und Software, Neuheiten auf dem Kommunikationsmarkt.

21.30 3 SAT MONTAG, 11. JANUAR
NEUES... SPEZIAL: NETZWERKE VON A – Z
SHOWVIEW: 314-2-350
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Vom Mini-Netzwerk zu Hause bis zum weltweiten Datennetz Internet: Computernetze erlangen immer größere Bedeutung.
Wie baut man Netze auf? Welche Einsatzmöglichkeiten gibt es?

22.00 B ALPHA SAMSTAG, 2. JANUAR
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-alpha.de

1. Wie sichert man Daten auf dem PC?: Von der „Rettungsdiskette" über CD-ROMs, CD-RW oder magnetischen Wechselmedien wie ZIP-Disketten bis zu magnetooptischen Platten und Magnetbändern
2. Massenspeicher DVD: das Einbauset, das auch Anfängern kaum Probleme bereitet

21.30 3 SAT MONTAG, 21. DEZEMBER
NEUES... DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 576-9-222
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. PC-Spielzeug: neue technologische Entwicklungen auf dem Spielzeugmarkt
2. Geschenketips in letzter Minute: elektronische Weihnachtskarten, praktische „Alleskönner-Geräte" und mehr
3. News rund um die DVD-Hard- und Software: externe DVD-Player, Lösungen für den PC und anderes

14.00 3 SAT SAMSTAG, 19. DEZEMBER
NEUES... DAS MAGAZIN
SHOWVIEW: 713-7-364
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Weihnachtstips rund ums Handy
2. Arbeitsplätze der Zunkunft: 3D-Welten und ihre Macher, unter anderem ein Besuch bei der Berliner Firma „Terratools"
3. Geschenke aus dem Internet: Rasierpinsel nach Maß, persönliche Schokotafeln für Kids, Maßgeschneidertes für Mama
4. Konsolenspiele für Nintendo, Sega, Playstation

21.00 3 SAT SONNTAG, 10. JANUAR
HITEC – DAS TECHNIK-MAGAZIN
SHOWVIEW: 499-2-297
http://www.3sat.com/

1. Neu aus Berlin: Die Lärmkamera – Wenn Geräusche zu Bildern werden
2. Bionik – wenn die Biologie die Technik beeinflußt. An der Uni Saarbrücken werden etwa Libellenflügel und Grashalme im Strömungskanal und Simulationen getestet.
3. Biokompatible Metalle – Was ist das?
4. Der Fingerabdruck als Computerschlüssel

Besser als jeder Weihnachtsbummel! Geschenke ordern per Internet. Da gibt es überflüssigen Schnickschnack ebenso wie die Klamotten nach Maß

PREACHER

DIE STIMME DES HERRN

Mischung aus Fantasy, Western und Horror: Garth Ennis' „Preacher" ist der ungewöhnlichste Priester der Comic-Welt. Jetzt predigt er in Deutschland.

Für jeden Kampf zu haben: Prediger Jesse Custer und Ex-Freundin Tulip

Üble Cowboys machen Vampir Cassidy den Blutrausch leicht (r.o.), doch manchmal nieten die Bösen erst ziemlich viele um (r.u.)

Prediger Jesse Custer kämpft in einer wahrhaft gottverlassenen amerikanischen Kleinstadt mit seinem Glauben. Er wird das Gefühl nicht los, daß sich der Herr zurückgezogen hat und in höheren Sphären gerade eine Schlacht um die Umverteilung der himmlischen Macht tobt.

Die Ahnung trügt nicht: Auf der Flucht vor den Killern der Engel flüchtet sich ein höheres Wesen in Custers kleine Kirche – und geradewegs in Custers Bewußtsein.

Die gute Nachricht: Jesse kann seitdem allen Geschöpfen seinen Willen aufzwingen. Die schlechte: Durch diese Fähigkeit wird er zum Spielball von irdischen und überirdischen Mächten.

Zunächst wird seine Kirche pulverisiert – und dann jeder, der sich ihm in den Weg stellt. Und das sind eine ganze Menge: Ein von den Engeln gedungener Kopfjäger, ein Nazi, ein Kirchenoberhaupt und eine ganze Horde verrückter Menschen, gegen die die Dämonen der Hölle niedliche Schlümpfe sind.

Verstärkung auf seiner Suche nach Gott, dem Universum und dem ganzen überirdischen Rest erhält der Priester durch seine schießwütige Ex-Geliebte Tulip und Cassidy, einen irischen Vampir.

Der Kult-Autor Garth Ennis erzählt die Abenteuer dieses außergewöhnlichen Trios mit viel Spannung und Humor. **Die Action ist zeitweilig überdurchschnittlich blutig und der Witz fast immer äußerst makaber. Genau diese Mischung machte „Preacher" in Amerika zur erfolgreichsten neuen Comic-Reihe seit „Sandman".** In Deutschland erscheint diese rasanteste Serie des Jahrzehnts in zwei Varianten: als edles Paperback und in der günstigeren Heft-Ausgabe.

Text: Arndt Hennig

COMIC-SHOP

Das Heft

Einmal monatlich kommen neue Abenteuer des wilden Predigers als Comic-Heft auf den Markt. (Edition Comic Speedline, 6,95 DM)

Das Album

Sieben feine Paperbackausgaben gibt es bereits, die achte, „Duell in der Sonne", erscheint demnächst (Edition Comic Speedline, 24,80 DM)

INFO

Die besten Web-Seiten

www.dccomics.com
Die Website des US-Verlages DC mit Bestellmöglichkeiten, News aus der Comic-Welt etc.

www.maloca.com/preacher.htm
Englischsprachige Seite mit Besprechungen, Cover-Galerie und einem eigenen „Preacher"-Chatroom!

www.comic-ecke.com
Deutsche Fan-Seite mit vielen Infos, Newslettern, Comicbesprechungen, Links zu Verlagen. Dort könnt Ihr den „Comic des Monats" mitwählen.

Garth Ennis

Der Aufsteiger unter den Comic-Autoren, 1960 in Großbritannien geboren, eckte schon mit dem ersten Comic „Troubled Souls" an. Da behandelt er den Nordirland-Konflikt. Mit „True Faith", seiner nächsten Story, brachte er die Kirche gegen sich auf. So blieb ihm nur der Weg in die Staaten. Für DC textete er dort die berüchtigte Serie „Hellblazer", die in den vier Jahren unter seiner Feder einen nie wieder erreichten Höhenflug erlebte. 1995 legte er „Preacher" vor, der wie ein Schlag in die Gesichter aller Superhelden wirkt. Außerdem erscheint bei DC auch seine harmlosere Reihe „Hitman".

TICK, TICK, BOOM!

WORMS: Verschlagene kleine Fieslinge, die superschlecht drauf sind, und denen jeder Tag schnurzegal ist, auch wenn's der letzte sein sollte!

ARMAGEDDON: Der entscheidende Kampf zwischen GUT und BÖSE am Tag des Jüngsten Gerichts.

WORMS, die Sie uns nicht erst aus der Nase ziehen müssen! Größer. Besser. Und vollgepackt mit besonders tollen (und besonders bösartigen!) Extras. Ob Einzelspieler, Multiplayer oder schleim-schleichend durch das Internet – dies ist DAS GROSSE ROSA SUPERDING – alle Ergänzungen, alle Features und umwerfend viele ultracoole Spielmodi: Dies ist das Ultimative Worms-Spiel.

Worms Armageddon: Lustig, nervig, clever und gemein, aber immer und vor allem GAMEPLAY PUR.

TEAM17

worms.team17.com www.team17.com

MICROPROSE

www.microprose.com

AUFWACHEN! ZEIT ZUM STERBEN!

CD-ROM

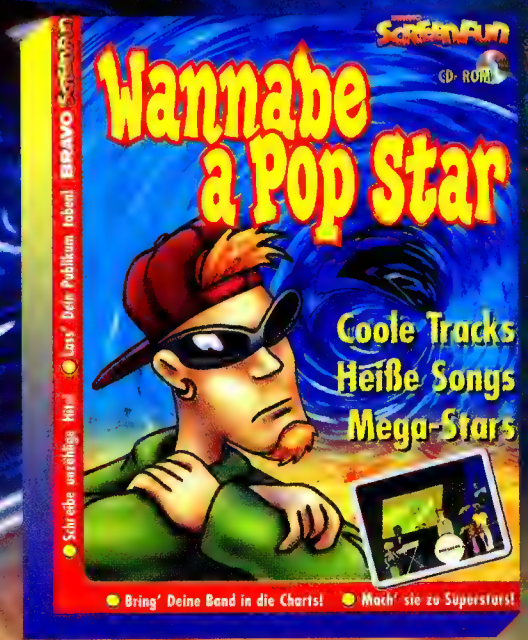
Worms Armageddon © 1998 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Team 17 Software Ltd. Vertrieb und Marketing: MircoProse Ltd. TEAM17 & WORMS ARMAGEDDON sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Team 17 Software Ltd. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd oder angeschlossenen Unternehmen. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Idee: Andy Davidson.

Coole Tracks, heiße Songs, Mega-Stars

Wenn Deine Band mit Deiner Musik in den Charts landet, hast Du das Zeug zum Star.

Mit dieser CD-ROM stellst Du Dir Deine eigene Band zusammen und produzierst Deine eigene Musik. Und das genauso großartig und aufregend wie im richtigen Leben. Verschiedene Musiker stellen sich vor und zeigen ihr unterschiedliches Können. Dann wählst Du die Besten für Deine Band aus und mixt die verschiedenen Musik-Stilrichtungen und Songelemente zusammen. Hierbei gibt es mehrere Tausend Kombinationsmöglichkeiten von neuen Songs. Wenn der Titel dann fertig ist, gehst Du mit Deiner Band auf die Bühne. Das virtuelle Publikum entscheidet, ob diese Musik ankommt und vielleicht sogar in den Charts landet.

Unverb. Preisempfehlung **DM 39,95**
(CD-ROM für WIN 95/98)



Get on stage and let the music play!

BRAVO SCREENFUN

Direktbestellmöglichkeit:
0180-521 66 99

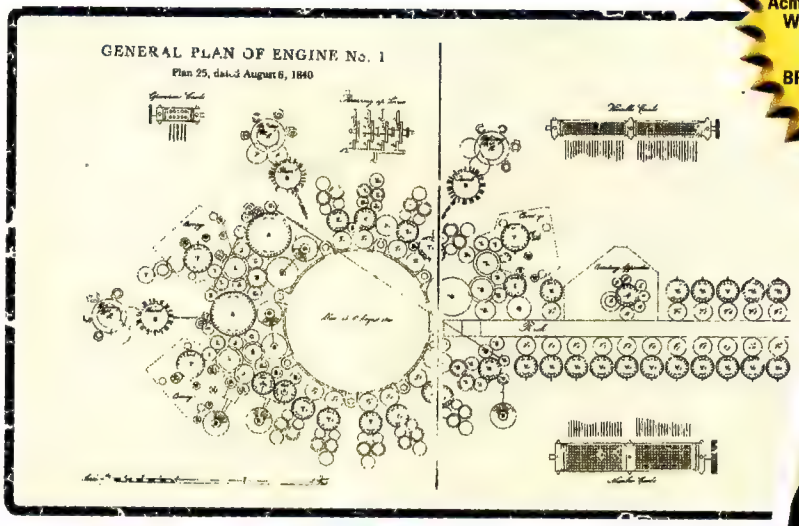
DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

THE SOFTWARE YOU SETUP!

„Wannabe a Pop Star" erhältst Du in vielen großen Kauf- und Warenhäusern sowie im Buchhandel und PC-Fachhandel. Anforderung Gesamtkatalog und Direktbestellmöglichkeit: 0180-521 66 99. Lieferung erfolgt bei Zahlung per Nachnahme oder Vorausscheck zzgl. DM 7,00 Versandkosten. DTP NEUE MEDIEN GmbH, Usedomstraße 19, 22047 Hamburg, http://www.dtp-neuemedien.de

Räder, die rechnen

Woher stammt der Computer? SCREENFUN nimmt Euch auf eine Zeitreise mit, um mehr über die Vorläufer moderner PC und Spielekonsolen zu erfahren.

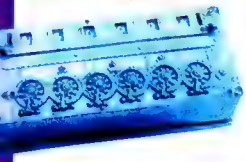


Die Differenzmaschine: Wehe, wenn auch nur ein Rädchen hakte...

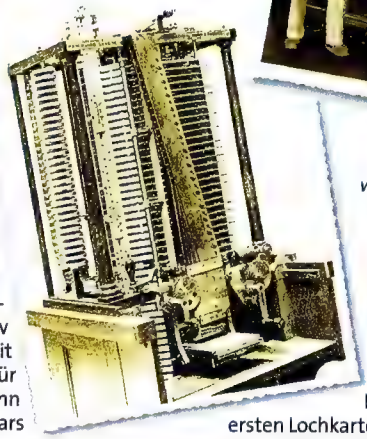
Babbages Rechner wurde erst lange nach seinem Tod gebaut

Der erste Hacker: Charles Babbage

Die erste Programmiererin: Lady Ada Byron



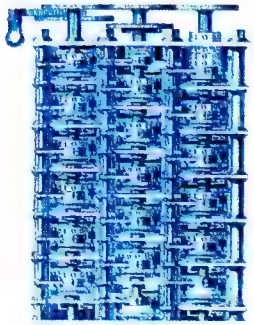
Nix digital, voll mechanisch: Pascals Maschine konnte schon addieren



Lochstreifen steuerten diese „analytische Maschine"

Den Anfang machte ein 21jähriger Franzose namens Blaise Pascal. Sein Vater war Steuereintreiber und verbrachte ganze Nächte damit, auf einem Rechenbrett Geldbeträge zu summieren. Um ihm die Arbeit zu erleichtern, dachte sich Blaise eine Maschine aus, mit der man Zahlen addieren konnte. Das war 1642, und weil Microchips erst dreihundert Jahre später erfunden wurden, benutzte er einen kleinen Mechanismus aus Zahnrädern, über die man die Beträge einstellen und das Ergebnis ablesen konnte. Das fertige Gerät, das Blaise stolz „Pasqualine" taufte, war so groß wie ein Desktop-PC. Pascal baute 50 Exemplare davon, wurde ein berühmter Mathematiker – und später Namensvater der Programmiersprache Pascal.

Nach diesem Vorbild entstanden bald Zahnrad-Rechenmaschinen. Der deutsche Mathematiker und Philosoph Gottfried Wilhelm von Leibniz verbesserte sie 1673, und zwar so, daß sie alle vier Grundrechenarten bewältigten.



Nicht auf den Keks gefallen: Leibniz' Rechenmaschine

Leibniz nutzte dabei als erster das duale Zahlensystem, das, wie Computer heute, nur die Ziffern 0 und 1 verwendet. Der Franzose Thomas de Colmar baute solche „Arithmomether" als Schreibtisch-Rechner in Serie. Noch zu Zeiten unserer Großeltern waren mechanische Rechenmaschinen aus Metall sehr beliebt. Das letzte Serienmodell, der Taschenrechner „Felix", wurde 1970 in Rußland gebaut.

Von einem Computer waren diese spezialisierten Uhr- und Räderwerke allerdings weit entfernt. Das erkannte auch der englische Erfinder Charles Babbage und entwickelte 1822 das Modell einer „Differenzmaschine", die bis zu 20 Dezimalstellen und sechsstellige Differenzen verarbeiten sollte. Der britische Finanzminister gab ihm dafür 1500 Pfund.

Wie sich herausstellte, war Babbage – typisch Hacker – ein genialer Konstrukteur, kam aber in seiner Bastelleidenschaft nie zum Ende. Über zehn Jahre konnten seine Helfer kein einziges wichtiges Teil der Differenzmaschine fertigstellen, weil Babbage stets neue Ideen hatte und die Pläne veränderte.

Angeregt von Babbage baute der Schwede Georg Scheutz schließlich zwei funktionierende Differenzmaschinen, die 15 Ziffern und vier Reihen von Differenzen bewältigen konnten. Er verkaufte sie an ein astronomisches Observatorium in New York, das damit Wertetabellen für die Umlaufbahn des Planeten Mars berechnete.

Doch Babbage hatte zu dieser Zeit schon die Idee für ein neues, noch besseres Gerät. **Eine „Analytische Maschine", die prinzipiell jede Berechnung ausführen konnte – der erste Entwurf für einen richtigen, programmierbaren Computer!** Diese Maschine sollte über ein Rechenwerk verfügen, das aufeinanderfolgende Additionen wie die Differenzmaschine ausführte. Es besaß aber zusätzlich einen Speicher als Kurzzeitgedächtnis für Variablen. Die Operationen des Rechenwerks sollten von einem benutzerdefinierten Programm auf Lochkarten gesteuert werden.

Eine der wichtigsten Unterstützerinnen von Babbage war die junge Ada Byron, die Tochter des skandalumwitterten Dichters Lord Byron. Lady Ada war ein Star der britischen Gesellschaft: Obwohl mathematisch hochbegabt, hatte sie als Frau keinen Zutritt zu Universitäten und mußte alle Fachbücher über einen Hauslehrer beziehen. Babbage gelang es auch nicht, die Analytische Maschine zu vollenden, doch Lady Ada schrieb die ersten Lochkartenserien für das Gerät und schuf damit die theoretische Grundlage der Informatik. Das Computer-Zeitalter hatte begonnen – und zwar mit einer Frau als dem ersten Programmierer der Welt.

BRAVO SCREENFUN AKTION!
Achtung, hier kommt ein echtes Einzelstück: Wir verlosen exklusiv eine gearbrushte Playstation mit „Spyro"-Motiv. Schickt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Spyro", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO
Die Rechen-Oldies

http://www.webcom.com/calc/
Viele mechanische Rechenmaschinen mit Bildern. Achtung: englische Texte!
http://despina.advanced.org/22522/timeline1_en.html
Hier gibt's die ausführliche historische Zeittafel, ebenfalls englisch.
http://www.woman.de/texte/adalovelace.html
Eine Menge Infos über Lady Ada.
http://www.hnf.de/museum/og1_txt.html
Online-Museum mit Infos über Pascal und Babbage
http://www.ix.de/tp/deutsch/inhalt/co/2235/1.html
Dinosaurier-Computer und die Lust am Hacken – eine kurze Geschichte der Computer von Sci-Fi-Autor Rudy Rucker

Text: Jörn Möller

23

NICHTS IST SO, WIE ES SCHEINT

Die Geschichte des Hackers Karl Koch

Der Kinofilm „23": Sie tauchen zum Datenklau ab... die Freunde Karl Koch (August Diehl, r.) und David (Fabian Busch, l.) hacken die Nächte durch

Ende einer Talfahrt: Der Hacker Karl Koch machte Deals mit dem russischen KGB, packte beim Verfassungsschutz aus und wurde mit 23 Jahren tot aufgefunden. Im Januar kommt ein großartiger Film über sein Leben in die Kinos.

Anfang Juni 1989 wird die Leiche des 23jährigen Hackers Karl Koch in einem Waldstück bei Giffhorn gefunden: verbrannt. Er hinterläßt weder einen Abschiedsbrief noch eine Erklärung. Presse und Freunde spekulieren zunächst, ob es Selbstmord oder Mord war. Bis heute sind die genauen Todesumstände nicht geklärt worden.

Am 14. Januar kommt der Film „23" von Regisseur Hans-Christian Schmid in die Kinos, und im selben Monat erscheint das gleichnamige Buch (siehe rechts). Beide rekonstruieren die „Geschichte des Hackers Karl Koch".

Der Beginn

Karl wird 1965 geboren. Seine Mutter stirbt an Krebs, seinen Vater kann er nicht ausstehen. Er engagiert sich als Schülervertreter, kifft gegen seine Schüchternheit, demonstriert in Brokdorf und Gorleben gegen Atomlagerzwischenstätten. Als der Vater 1984 stirbt, erbt sein Sohn 120.000 Mark, nimmt sich in Hannover eine eigene Wohnung, verheizt das Geld möglichst schnell, hängt nächtelang an seinem Computer ab und hackt sich allein oder mit Freunden durch die Datennetze. Er schmeißt die Schule, wirft

Das Buch zum Film: Hans-Christian Schmid/Michael Gutman „23 – Die Geschichte des Hackers Karl Koch", dtv, 16,90 DM

Karls Bibel: Robert Anton Wilson, „Illuminatus! Der Goldene Apfel", Sphinx Verlag, Basel 1978

März 1986 auf der CeBIT in Hannover: Karl Koch alias Hagbard Celine demonstriert, wie er sich in Großrechner hackt

Drogen ein, wittert eine Weltverschwörung und will, daß Informationen allen kostenlos zugänglich sind. Motto: „Keine Macht für Niemand".

„23" – Die Verschwörung

Karls Bibel ist das Kultbuch „Illuminatus!", Band 2, von Robert Anton Wilson. Eine Art durchgeknallter Jules Verne-Roman auf Speed, gespickt mit Verschwörungstheorien und Geheimbünden. Karl saugt die Thesen in sich auf wie ein nasser Schwamm. Der Held, Hagbard Celine, ist den Illuminaten auf der Spur – einem Geheimbund, der im 18. Jahrhundert aus den Freimaurern hervorgegangen ist und laut Wilson nun die Weltherrschaft anstrebt. Ihr Geheimcode ist die 23, oft in Verbindung mit der Quersumme fünf.

Hagbard Celine wird in Hackerkreisen Karl Kochs Pseudonym.

Der Abstieg

Karl ist fast pleite, als zwei Bekannte ihm und seinem Freund 1985 anbieten, dem russischen Geheimdienst KGB Info-Material aus ihren Hacker-Raubzügen zu verkaufen. Karl findet es nur gerecht, daß die Russen erfahren, was die Amis treiben. Die zwei hacken auf Karls Commodore die Nächte durch und knacken amerikanische Großrechner.

Karl ist längst drogensüchtig und putscht sich unter anderem mit Kokain auf. Irgendwann kann er zwischen Wirklichkeit und Wilsons Science-Fiction-Verschwörung nicht mehr unterscheiden. Er fühlt sich zunehmend verfolgt. Nicht zu unrecht. Das Bundeskriminalamt observiert ihn längst. Hinzu kommt, daß es inzwischen in der gesamten Hackerszene Hausdurchsuchungen gibt.

Nach einem Zusammenbruch landet Karl in der Psychiatrie, bekommt schließlich einen Wohnheimplatz und bringt eine Lawine ins Rollen, als er eine getürkte Hackerstory an die Sendung „Panorama" verkaufen will. Die Story platzt, der Sender wird durchsucht. Karl bietet den Journalisten als Alternative seine KGB-Story an, doch die sind mißtrauisch. Karl geht zum Verfassungsschutz und legt ein Geständnis ab. Damit tritt er den ersten Computerspionage-Prozeß los. Beginn: im Januar 1990. Im Februar werden die drei Angeklagten zu Freiheitsstrafen auf Bewährung verurteilt. Doch das ist eine andere Geschichte.

Als der Prozeß beginnt, ist Karl Koch längst tot. Er verschwand am 23. Mai (5. Monat!) 1989 und war 23 Jahre alt.

Action 2	Spannung 2	Anspruch 1

23

Thriller/Deutschland

Start: 14.1.	ab 12 Jahre beantr.

www.dreiundzwanzig.de

Darsteller: August Diehl, Fabian Busch, Dieter Landuris, Jan-Gregor Kremp, Peter Fitz

Karl Koch wollte die Welt retten und konnte nicht einmal sich selbst retten **2**

Ab auf die Leine und weg: Geld ist Karl egal, das vom Vater geerbte Geld haßt er

Pepe und Lupe (h.): Sie überreden Karl und David, Informationen an den KGB zu verkaufen

Tagung des Hamburger Chaos Computer Clubs. Hier trifft Karl seinen Guru, den Autor Robert A. Wilson, der sagt: „Wissen ist Macht, und immer weniger werden sie besitzen"

Erstes Geld von den Russen für die übermittelten Informationen aus amerikanischen Großrechnern

Karl erzählt seine KGB-Story der Presse. Die schickt ihn zum Verfassungsschutz

Seinen Bekannten Pepe und Lupo ist das gar nicht recht. Sie bedrohen Karl mit der Waffe

Karl packt trotzdem aus. Ihm stets auf den Fersen: Fotografen und die Presse

Interview mit Hans-Christian Schmid, (Regisseur von „23")

? In „23" geht es um Hacker. Bist du selbst Computer-Freak?

! Überhaupt nicht. Im Gegenteil. Mich interessierte allein Karl Koch. Er war wie ich, lief auf Demos, schrieb für die Schülerzeitung. Die Frage ist: Weshalb hat er es nicht geschafft?

? Die Geschichte ist zehn Jahre her. Weshalb erzählst du sie erst jetzt?

! 1989 erschien zum Tod von Karl Koch ein „Spiegel"-Artikel, auf den ich zusammen mit meinem Freund 1992 stieß. Wir fingen an, zu recherchieren und schrieben ein Drehbuch. Aber wir konnten den Film nicht finanzieren, das klappte erst später.

? Der Film beruht ausschließlich auf Tatsachen?

! Ganz genau. Karl Koch glaubte, er könne die Welt mit Hilfe von Computern retten. Doch er wurde immer paranoider und nahm Drogen – noch mehr, als wir im Film zeigen.

? Gab es Aufzeichnungen von Karl Koch, oder wie hast du die Geschichte recherchiert?

! Das einzige, was es von ihm gab, war ein fünfseitiger Lebenslauf. Wir mußten praktisch von vorne anfangen und all die Leute in Hannover, Hamburg und Berlin treffen, die ihn kannten.

? Und eure Gesprächspartner erzählten das alles so bereitwillig?

! Erst einmal nicht so gern. Aber nach und nach faßten sie Vertrauen und nannten uns immer mehr Informanten. Genauso haben wir auch den Verfassungsschutz befragt.

? Und der Verfassungsschutz hat euch tatsächlich geantwortet?

! Sie gaben zu, daß Hacker an ihre Datenbanken können. Und sogar, daß sie damals neue Feindbilder brauchten. Also erklärten sie die Computerspionage für supergefährlich.

Text: Angelika Buscha · Interview: Christine Mortag
Fotos: dpa, Heinrich Hugendubel Verlag

Acherontia atropos
(Death's Head Sphinx)

Macrodontia dejeani gory
(Longhorn Beetle)

Sie dachten schon, Sie hätten ihn für immer festgenagelt. Falsch! Centipede ist auferstanden – gemeiner und größer als je zuvor. Ihre Jagd auf ihn führt Sie durch sieben Welten und viele kribblige Missionen. Mit atemberaubenden 3D-Animationen wird Ihnen das Remake des berüchtigten Atari-Evergreens schlaflose Nächte bereiten. Also vorwärts: Stellen Sie sich Ihrem Schicksal – bevor es Sie erledigt!

Scolopendra gigantea
(Centipede)

Man sieht sich immer zweimal im Leben!

- leistungsstarke 3D-Grafik-Engine
- diverse Kamera-Positionen
- rasantes Gameplay
- viele verschiedene Bonuswaffen
- 30 fordernde Missionen
- Multiplayer-Option für maximale Action
- inkl. klassischem Arcade-Modus

PC CD-ROM

PlayStation

ATARI

SLAGMAN'S

FUN

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels schicken, verlosen wir fünfmal je eine **Sony Playstation**.
Sendet Eure Lösung auf einer Postkarte an:
BRAVO SCREENFUN, Stichwort: „**Fun 1**", Postfach 200221, 80002 München.
Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Filmkomiker: Jim ...	Ameisenkinofilm		Inseleuropäer / Rhein-Zufl. i. Duisburg	ugs.: auf Wiedersehen (engl.)		erstrebenswertes Vorbild		... Davis (Filmstar)		Behörde / Elementarteilchen		Filmstar: ... Diaz		festliche Kleidung	englischer Artikel
C	A	2 R				neue Sega-Konsole	D				M	11			T
N	E			englisch: Auge	E	Y	E	Abtei in Oberbayern			T			festliches Mahl	H
Luftreifen (Kurzwort)	T	Kolbenweglänge / Abwesenheitsbeweis	5			Fluß durch Pisa	A				Fliegenlarve		7		E
eh. russ. Herrschertitel	Z	A R		Spiel: Grim ...		Garnitur	L	Zieh-, Nährmutter					Spiel: Abe's ...		Befehl, Auftrag
Volksrepublik in Ostasien	eigene Seite im Internet	L	Kopfbedeckung im Orient								Stadt in Nevada (USA)		E		O
C	H	I	N	A	Heizstoff								X		R
	O	6 B	Misere, Elend	N	O	T					Kampfsportler	N	13 O	R	D
Arbeit, Stelle / Nachsicht, Güte	M	I	L	9 D	E	ugs.: Unsinn, dummes Zeug					Windrichtung	Kfz-Abgastest (Abk.)	D	Berliner Spitzname	E
quälender Schmerz	E	ugs.: einerlei, gleichgültig	Berg-, Hochweide	A	L	M	Gewässerrand	U	Wer ist auf dem Bild?	S	Blutgefäß	A	D	E	R
Zeitraum von 24 Stunden	P	E	I	N	Lebenshauch	I	US-Bundespolizei / in starkem Maße	F	B	10 I	Gekochtes	S	U	D	Zutat für Grog
T	3 A	G	enge Straße zwischen Häusern	G	A	S	S	E	Federwechsel der Vögel	M	A	U	S	E	R
Gallium-Zeichen / dürr, verblüht	G	A	Giftschlange	O	T	14 T	E	R	Weltmacht (Abk.)	P	Initialen Einsteins †	Abkürzung für: Speicher	Kfz-Z.: Recklinghausen	in Betrieb, eingeschaltet	U
W	E	L	K	Beingelenk	E	Papagei Mittel- und Südamerikas	H	trockenes Kleingebäck	U	S	A	Wintersportgerät	R	O	M
Teil des Mittelmeers	Abk.: Datenfernübertragung	Koseform von: Therese	N	Knocheninneres / Abschiedsgruß	M	A	R	K	mit Haken und ...	O	E	S	E	8 N	Spielheldin: Lara ...
A	D	R	I	A	so lange, so weit	R	unbest. Artikel / englisch: Auto	E	I	N	Weltraum, Kosmos	K	Kfz-Z.: Landau	Leere, Langeweile	C
englisch: Rückkopplung	F	E	E	D	B	A	1 C	K	Kultserie: ... Moon	S	A	I	L	B	R
B	U	4 S	Tierprodukt	E	I	starker Zweig	A	S	T	Abk.: Technischer Dienst	L	Mittel gg. Körpergeruch (Kurzwort)	D	E	12 O
großes Kfz (Kzw.) / Kälteprodukt	E		S	englische Anrede	S	I	R	deutscher Showmaster (Karl)	D	A	L	L	Abkürzung: Drahtfunk	D	F
1 C	2 R	3 A	4 S	5	6 B	7	8 N	9 D	10 I	11	12 O	13 O	14 T	E	T

AR1620-199

Der Chef tobt: „Wer hat meinen Schreibtisch bekritzelt?" – „Ihr Sohn", antwortet der Angestellte. Darauf der Chef: „Talentiertes Bürschchen, finden Sie nicht auch?"

Warum stehen Studenten schon um halb sieben auf?
Weil um acht der Supermarkt zumacht.

Olaf fährt mit seinem Hund im Bus. Der Schaffner verlangt für das Tier das gleiche Fahrgeld wie für Olaf. Der protestiert: „Das ist ja die Höhe. Dann kann mein Hund auch einen Sitzplatz beanspruchen." – „Natürlich", nickt der Schaffner, „vorausgesetzt, er legt seine Füße nicht auf den Sitz."

Hugo bringt das Fleisch in den Metzgerladen zurück. „Vater sagt, das Fleisch sei so zäh, daß er Schuhe damit besohlen könnte!" Der Metzger wütend: „Und warum hat er es dann nicht getan?" – „Er hat es ja versucht, aber alle Nägel sind abgebrochen."

Die Omi fragt den kleinen Oskar: „Nun, Oskar, weißt du noch, womit der Prinz Dornröschen geweckt hat?" Oskar kann sich nicht mehr erinnern. „Überlege doch mal! Es ist dasselbe, was dir deine Mutter am Morgen gibt!" – „Eine Multivitamintablette!" strahlt Oskar.

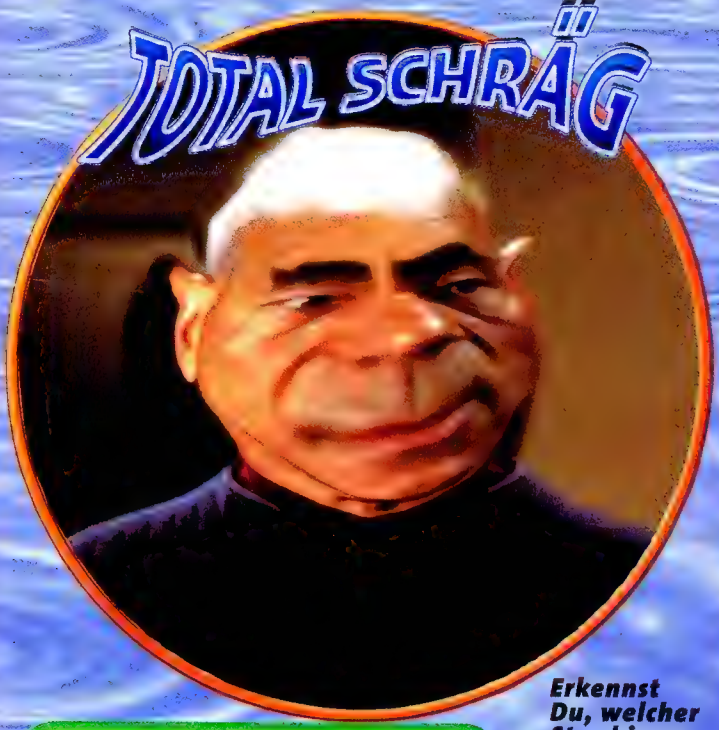
„Wo waren Sie in der fraglichen Nacht zwischen 2 und 3 Uhr?"
„Im Bett."
„Zeugen?"
„Ich hab's versucht, Euer Ehren..."

„Haben Sie ein wirksames Haarwuchsmittel?", fragt der Kahlkopf den Drogisten. „Aber ja! Dieses hier ist unglaublich gut. Ein paar Tropfen auf einen Bleistift, und Sie können ihn als Zahnbürste benutzen!"

Auswahl: Christian Müller · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 12/98 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 145

TOTAL SCHRÄG



Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Hier läuft Will Smith im Bademantel in „Staatsfeind Nr. 1" um sein Leben. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Wer gehört zu wem?

Hier siehst Du Paare aus Spielen, die leider getrennt wurden. Kannst Du jedes Duo wieder zusammensetzen? Die Auflösung findest Du auf Seite 145.

Woran erkennt man einen freundlichen Motorradfahrer?
An den Fliegen zwischen den Zähnen.

Richter zum Zeugen: „Wie weit waren Sie von der Unfallstelle entfernt?" – „18,72 Meter." – „Wieso können Sie das so exakt angeben?" – „Ich habe sofort nachgemessen, weil ich dachte, irgend so ein Idiot wird mich sicher danach fragen!"

Das Leben ist eine Krankheit, die durch Geschlechtsverkehr übertragen wird und immer tödlich endet.

Im Zoogeschäft: „Haben Sie einen sprechenden Papagei?"
„Nein, aber ich hätte da einen Specht."
„Ach, kann der auch sprechen?"
„Nein – aber morsen."

Woran erkennt man, daß man alt ist? Wenn man in die Apotheke geht und die Verkäuferin einen fragt, ob sie die Kondome als Geschenk einpacken soll.

Ein Spaziergänger trifft am See einen Angler. Spaziergänger: „Beißen die Fische heute?" Angler: „Nein, Sie können sie ruhig streicheln!"

Eine Schnecke und eine Ziege wetten vor einem Amt, wer zuerst im oberen Stockwerk ist. Als die Ziege atemlos oben ankommt, ist die Schnecke schon lange da. „Tja," meint diese, „mit Meckerei kommst du hier nicht weiter. Hier mußt du kriechen!"

Bei einem Scheidungsprozeß fragt der Anwalt den Gatten ungläubig: „Sie haben zehn Jahre nicht mit Ihrer Frau gesprochen. Warum?" Gatte: „Ich wollte sie nicht unterbrechen..."

Im Abteil eines D-Zugs von München nach Innsbruck sitzen eine Mutter mit ihrer 18jährigen Tochter, ein Bayer und ein Bonner.
Als der Zug durch einen Tunnel fährt, ist es im Abteil stockfinster. Plötzlich ist ein schmatzendes Geräusch zu hören und kurz darauf eine schallende Ohrfeige. Es wird wieder hell, und der Bonner reibt sich seine hochrote Wange. Was denken die vier Leute im Abteil?
Die Mutter denkt: „Der junge Mann hat meiner Tochter einen Kuß gegeben, und sie hat sich wie ein wohlerzogenes Mädchen benommen."
Die Tochter denkt: „Er wollte sicher mich küssen und ist im Dunkeln an meine Mutter geraten."
Der Bonner denkt: „Der Bayer hat der Kleinen einen Kuß gegeben, und ich habe die Ohrfeige eingefangen."
Der Bayer denkt: „Die Reise fängt ja gut an. Im nächsten Tunnel schnalze ich wieder mit der Zunge und verpaß dem Saupreiß gleich die zweite Watschn."

Sagt die fünfjährige Tochter zu ihrer Mutter: „Du Mutti, ich will einen Tampon haben." Darauf die Mutter: „Waaas? Du willst einen Tampon? Wofür brauchst du den denn?" Tochter: „Ja, damit kann man reiten, schwimmen, laufen, klettern..."

„Du siehst ja völlig fertig aus. Hast du Probleme?" – „Ich habe gestern meinen Erbonkel getroffen." – „Ja und? Hat er dich etwa enterbt?" – „Nein, viel schlimmer: Er hat mich angepumpt."

Lehrer sind Leute, die einem bei Problemen helfen, die man ohne sie nie gehabt hätte.

Fast vergriffen: SCREENTRIX gibt es im neuen Jahr nur noch als Abo-Beilage

SCREENTRIX ausverkauft?!

Ich möchte gern die erste Ausgabe der SCREENTRIX haben. Leider war sie in den Geschäften meiner Umgebung sofort ausverkauft. Wird sie nachgelegt, oder druckt ihr sie nach?
Philipp, Ibbenbüren

Bei uns gibt es in den Geschäften das Sonderheft SCREENTRIX nicht. Könnt ihr mir helfen und mir das Heft zuschicken?
Julian, Großwallstadt

Lieber Julian, lieber Philipp,
Leider ist das Sonderheft SCREENTRIX im Handel kaum noch zu ergattern: Das Heft war in ganz Deutschland ziemlich schnell ausverkauft.

Die gute Nachricht: Ein paar Exemplare sind noch übrig. Sie sind für allerdings für die Leser reserviert, die ein neues SCREENFUN-Abo bestellen. Das Sonderheft SCREENTRIX gibt's dann umsonst zum Abo dazu.

Sailor-Moon-Figuren

Ich wollte fragen, ob es noch vor Weihnachten Figuren von „Sailor Moon" zu kaufen gibt und wo man sie bekommt.
Martha, Heilbronn

Liebe Martha,
Du kannst Dich freuen. A.C.O.G. bietet Überraschungsboxen mit jeweils einer 9 Zentimeter hohen Figur aus „Sailor Moon" und einer Sammelkarte an.

Jede Box enthält eine der Heldinnen Sailor Moon, Sailor Chibi Moon, Sailor Mars, Sailor Merkur, Sailor Venus oder Sailor Jupiter. Eine Box kostet 7,95 Mark. Dazu kommen die Versandkosten. Die Bestelladresse lautet:

A.C.O.G.
Postfach 26
57647 Hirtscheid
Tel.: (02661) 94 94 70

Mit etwas Glück kannst Du aber auch eine von 100 Überraschungsboxen bei uns gewinnen. Mehr dazu steht im Aktionsstern hier unten!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Spürt die Kraft! Wir verlosen 100 x 1 Überraschungsbox mit 1 „Sailor Moon"-Figur plus 1 Sammelkarte. Wer gewinnen will, läßt eine Postkarte fliegen, und zwar an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Sailor-Moon-Box", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

„Tekken"-Film

Ich hörte, daß zu dem Spiel „Tekken" ein Film erscheinen soll. Stimmt das?
Tommaso, Villingen

Lieber Tommaso,
es gibt einen Manga-Film „Tekken", der sich um die „Tekken"-Kämpfer dreht. Das 60-Minuten-Video (Japanisch mit deutschen Untertiteln) gibt es bei A.C.O.G. für 39,95 Mark plus Versandkosten. Bestelladresse und Telefonnummer findest Du links beim „Sailor Moon"-Brief.

Playstation mit Monitor

Gibt es einen Adapter, mit dessen Hilfe ich meine Playstation an einem normalen PC-Monitor betreiben kann?
Andreas, Wehr

Lieber Andreas,
einen speziellen Playstation-PC-Adapter gibt es nicht. Aber Du kannst mit Hilfe einer PC-TV-Karte – wie zum Beispiel der Hauppage Win-TV, die ungefähr 230 Mark kostet – auch deine Playstation am PC anschließen.

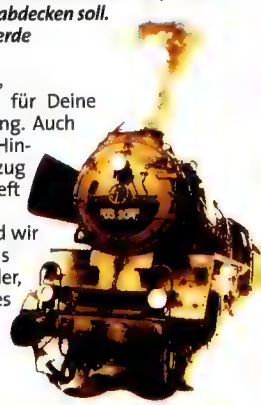
Die Qualität des Bildes am PC-Monitor durch günstige TV-Karten ist allerdings nicht ganz so gut wie mit einem Fernseher. Platzsparender ist es allemal, und der Rest der Familie beschwert sich nicht mehr über stundenlange Spiele-Sessions.

Die kleine Dampflok

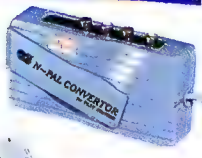
In der SCREENFUN 12/98 ist euch ein kleiner Fehler unterlaufen: Auf Seite 41 habt ihr einen Bericht über „Railroad Tycoon II" veröffentlicht und dabei als Blickfang eine Dampflok der DB AG/ Deutschen Reichsbahn verwendet. Dazu schreibt ihr: „Die Dampfloks der 204er Reihe sind besonders schnell."

Euer Foto zeigt die Dampflok 03 204. Bei der Nummer der Lok geben die ersten beiden Ziffern die Lok-Baureihe an, die übrigen Ziffern sind die „laufende Nummer" dieser Lok innerhalb der Baureihe. Es handelt sich hier also um eine Lok der 03er Reihe, und nicht der 204er Reihe. Genaugenommen ist es eine Lok der Baureihe 03^2. Bis 1938 wurden von dieser Baureihe 298 Exemplare an die Deutsche Reichsbahn ausgeliefert.

Der Aussage, daß diese Reihe besonders schnell ist, kann ich nur zustimmen, da diese Dampfloks eine Höchstgeschwindigkeit von 130 km/h, einige Exemplare sogar 140 km/h, erreichten. Ich weiß nicht, ob euch dieser Hinweis interessiert, da er nichts mit dem Bereich zu tun hat, den eure Zeitschrift abdecken soll.
Guido, Voerde



Lieber Guido,
vielen Dank für Deine Richtigstellung. Auch der kleinste Hinweis in Bezug auf unser Heft interessiert uns sehr, und wir wundern uns immer wieder, was es alles an Detailfülle und -fallen gibt.



Wie der PAL-Booster schließt auch der N-PAL Convertor die Lücke zwischen RGB-Signal und Antenneneingang

Von NTSC zu PAL

Funktioniert eigentlich ein NTSC-PAL-Konverter (SCREENFUN 10/98, Seite 16) für die Playstation auch, wenn der Fernseher nur 50 Hz darstellen kann?
Philipp, Fröndenberg

Lieber Philipp,
nein, es klappt leider nur mit Multinorm-Fernsehern. NTSC-PAL-Umwandler wie der N-PAL Convertor oder der PAL-Booster sind für Fernseher gedacht, die kein RGB-Signal verarbeiten können. Sie wandeln nur das NTSC-RGB-Signal der Playstation auf ein PAL-Signal um. Die Signalfrequenz von 60 Hz der Playstation bleibt damit beim Spielen von NTSC-Spielen erhalten, und der Fernseher muß multinorm-fähig sein, um ein Bild überhaupt darstellen zu können. Die höhere RGB-Bildqualität wird allerdings durch das Umwandeln zunichte gemacht – dadurch wirkt das Bild verschwommen.

Klein und oho: Trotz einer Größe von nur 9 cm sind diese Figuren megastark

Zweistufiges Rütteln

Ich habe mir einen Dual Shock Controller gekauft und lese immer wieder, daß es zwei einstellbare Rüttelstufen gibt. Wie soll das funktionieren? Hängt es vielleicht mit den Analogsticks zusammen?
Markus, Münchenhofe

Lieber Markus,
es stimmt, laut Sony arbeitet der Dual Shock Controller mit zwei Vibrationssystemen, die durch einen Motor angetrieben werden. Sie werden für leichtes („Low Frequency Vibration") und starkes Rütteln („High Frequency Kick Back") automatisch über die Spielesoftware angesprochen oder dort im Optionsmenü eingestellt – aber natürlich nur, wenn das Spiel Dual Shock unterstützt. Die Analogsticks spielen fürs Rütteln keine Rolle.

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Unsere Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
oder schickt eine E-Mail an die folgende Adresse:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Eure Briefe! Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir zahlen kein Honorar für Eure Spiele-Tips, freuen uns aber immer über Zusendungen!

Wer eine Lösung oder Cheats zu einem Spiel sucht, der kann den SCREENFUN-Service „Lösungen per Post" nutzen. Hier bekommt Ihr die Lösung oder den Cheat zu Eurem Problemspiel zugeschickt – kostenlos.

Schickt einfach eine Postkarte mit Eurem Absender, dem Spielnamen und dem Spielsystem an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Lösungen per Post"
Postfach 200221
80002 München

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wer will selbst Hits produzieren und Bands managen? Bei uns könnt Ihr die passende PC-Software dazu gewinnen. Wir verlosen 20 x „Wannabe a Pop Star". Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Popstar", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mulder & Scully für mich

In SCREENFUN 11/98 sah ich die „X-Files"-Figuren auf der Jackpot-Seite. Ich möchte sie mir gerne kaufen. Bei welcher Firma sind die Figuren erhältlich?
Philip, Boppard

Lieber Philip,
die Figuren bekommst Du unter anderem bei Mell's Gameshop. Die Adresse lautet:

Mell's Gameshop
Eurenerstr. 10
54294 Trier
Tel.: (0651) 991 30 21

Mell's Gameshop zeigt alle erhältlichen Figuren auch im Internet auf der Seite *http://www.mells-gameshop.com*

Hart wie Plastik: Scully und Mulder gibt es jetzt auch als Actionfiguren zum Sammeln

Game Boy Color Klick

Kann man mit der Game Boy Kamera auch auf dem Game Boy Color Bilder schießen und ausdrucken?
Daniel, Berlin

Lieber Daniel,
es geht. Nintendo hat daran gedacht und es auch allen Game-Boy-Color-Besitzern ermöglicht, mit der Game-Boy-Kamera Bilder zu machen und sie mit dem Pocket-Printer auszudrucken. Das geht aber nur in Schwarz-weiß.

Klein, bunt und voll kompatibel – die Game Boys

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 11/98. Auch diesmal gibt's wieder eine ganze Menge toller Preise zu gewinnen: Seht in unseren Jackpot auf der letzten Seite!

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Stichwort: „Spiele-PC"

1 voll ausgestatteter Spiele-PC mit 3Dfx-Karte
Andreas Pyka, Kamp-Lintfort

Stichwort: „Game Boy Color"

1 Game Boy Color
Erkan Tekin, Krailling

Stichwort: „Lego"

je 1 Baukasten-Set „LEGO TECHNIC CyberMaster"
Benjamin Denecke, Düsseldorf · Detlef Rabe, Hannover · Rainer Schwarz, Frankfurt

Stichwort: „Fun 11"

je 1 Nintendo 64
Amui Jesse, Gütersloh · Matthias Otto, Phöben · Chris Pelger, Wiesbaden · Görkhan Vural, Augsburg · Harald Woska, Marktoberdorf

Stichwort: „Halloween"

je 1 „X-Files"-Actionpack
André Bittner, Limbach-Oberfr. · Alexander Bader, Wemding · Johannes Daus, Willwerscheidt · Drazan Dundic, Zell Hammersloch · Marc Gilch, Remscheid · Michaela Hausdorf, Senhals · Philipp Purucker, Thale · Gökhan Vatani, Viernheim

je 1 „Spawn"-Figur
Johannes Bohrer, Breisach · Sebastian Fricke, Bad Lauterberg · Janine Kirchmeyer, Bochum · Axel Kramer, Oberboihingen · Andreas Pletz, München · Marvin Sulewski, Moers

Stichwort: „Tekken 3"

je 1 „Tekken 3 – Das offizielle Buch zum Spiel"
Sebastian Flechsig, Schkeuditz · Michael Hopf, Böblingen · Käthe Kähler, Berlin · Simon Maik, Dürrholz/Werlbach · Thomas Platschkowski, Hüfingen · Rafael Plaza, Katingen · Stefan Prodon, Rheine · Stefanie Schu, Frankfurt · Thomas Simon, Ludwigshafen · Ismet Sonuvav, Norderstedt

Stichwort: „Chartskarte"

1 Nintendo 64 und 3 Spiele nach Wahl
Adrian Naumann, Wesseling

Stichwort: „Antz"

je 1 „Antz"-Fan-Package
Alfred Dorbath, München · Daniel Fritsch, Hildesheim · Lydia Griff, Nürnberg · Jan-Frederic Helbig, Peine · Andreas Hofmann, Crailsheim · Anna Offermann, Bornheim-Walberberg · Florian Renner, Emmendingen · Roman Schulze, Lehre · Rudi Titl, Wien · Maximilian Wirtz, Dormagen

Stichwort: „Charts 11"

je 1 Spiel eigener Wahl
Kristian Dresselhaus, Würzburg · Thomas Gellen, Straelen · Christian Haase, Chemnitz · Daniela Maier, Bickenbach · Markus Markmann, Berlin · Oliver Meixner, Inning Buck · Carsten Möser, Rembrücken · Fabian Prystav, Willich · Patrick Sobeck, Weisendorf · Sven Zühlsdorf, Berlin

Stichwort: „SCREENFUN-Cap"

je 1 SCREENFUN-Cap
Andrés Birnbreier, Schmitten · Silke Brandis, Herzberg · Caroline Cramer, Branchewinda · Stefan Dachtler, Kornwestheim · Fabian Flöper, Neuenrade · David Froese, Seebach · Roger Graf, Efringen-Kirchen Istein · Winfried Krug, Waischenfeld · Tony Lenk, Oderberg · Matthias Malkusch, Wickede/Ruhr · Danny Meyer, Cadolzburg · Fatih Özcan, Hannover · René Peer, Ellhofen · Patrick Rehder, Langwedel · Frank Roglmeier, Benningen · Jens Springer, Edewecht · Rick Stellmacher, Söhrenwald 3 · Andreas Vilsmeier, Markl kofen · Franz Werner, Döflingen · M. Wigger, Ahaus

Stichwort: „Kalender"

je 1 „Sailor Moon"-Taschenkalender
Janne Borchert, Preetz · Sascha Daub, Westhofen · Stefanie Dorok, Magdeburg · Nicole Kiefer, Gundelfingen · Werner Kommer, Bissingen · Christina Nguyen, Gladbeck · Peggy Patzold, Glesien · Dajana Samborski, Suckow · Daniela Weikard, Essen · Daniel Wolf, Frei-Laibersheim

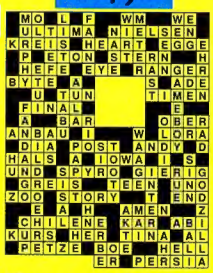
je 1 „Sailor Moon"-Wandkalender
Sabrina Drinda, Treuchtlingen · Paulina Golla, Hannover · Ramiza Hactic, Albstadt · Sabine Hösl, Winklarn · Nicole Meyer, Karstädt · Anna Petersen, Hohenahr · Robin Rank, Hamburg · Sven Sadlowski, Wesel · Nicole Siegel, Crimmitschau · Sarah Taperla, Uetersen

AUFLÖSUNGEN

Wer gehört zu wem?

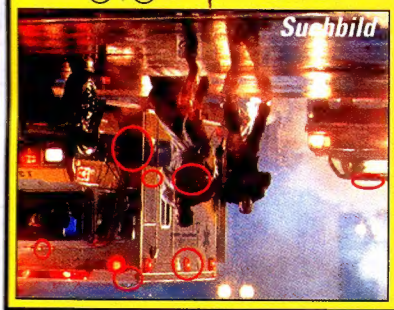
VON SEITE 143

VON HEFT 12/98



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 12/98 lautet „Fallout".

Suchbild

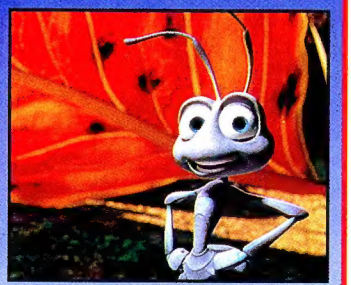


Total schräg

Patrick Stewart

BRAVO SCREENFUN 2/99 Vorschau

Psst! Der Meisterdieb lauert im Dunkeln



Massiver Juckreiz in „Das große Krabbeln"

Frische Spiele! Mächtig Radau gibt's bei „Worms Armageddon", während in „Dark Project – Der Meisterdieb" taktisches Leisetreten angesagt ist ● Insekten aus dem Rechner: die Hauptdarsteller aus „Das große Krabbeln" im Kino-Test ● Hobby-Astronomen freuen sich auf die Sternen-Software „Red Shift" ● Massig Tips und Tricks zu Top-Spielen

Das Heft 2/99 erscheint am 20.1.99

Foto: Christian Vogel

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ein Berg von tollen Preisen: Im Jackpot warten jede Menge Gewinne auf Euch. Schickt für die Teilnahme an einer Verlosung jeweils eine Postkarte mit dem angegebenen Stichwort an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: ..., Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 20.1.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x PC mit allem Drum und Dran

Seite 19

SCREENFUN spendiert mit AK Datentechnik einen PC der absoluten Spitzenklasse: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium II 350 mit 64 MB RAM, Riva TNT-Karte, 3 GByte-Festplatte, 32fach-CD-ROM-Laufwerk, 56K-Modem, Soundblaster PCI 128, Cambridge Soundworks-Boxen, Sidewinder Gamepad und Microsoft Pro Stick verlosen wir unter dem Stichwort **„Dicke Kiste“**.

Seite 69

55 x Musik-CD

Wir verlosen je 10 CDs „BRAVO Christmas“, „BRAVO Hits 98“, „BRAVO Allstars“, „Romeo & Julia“, „Best of Super Stars“ und 5 Scheiben „VIVA Hits 2“ unter Stichwort **„Musik“**.

Seite 17

1000 x Nintendo-64-Video

Die ersten 1000 Einsender gewinnen je ein Video mit 10 N64-Spiel-Trailern, darunter „Legend of Zelda“ und „F1 World Grand Prix“. Schreibt unter Stichwort **„N64“**.

100 x Sailor-Moon-Box

Welche ist wohl drin? Wir verlosen 100 Überraschungs-Boxen mit je einer „Sailor Moon“-Figur plus Sammelkarte unter Stichwort **„Sailor-Moon-Box“**.

Seite 144

Seite 127

20 x CD-ROM „Prinz von Ägypten“

Moses' Story flimmert als Zeichentrick über die Leinwand. Und mit Glück auch über Deinen Bildschirm. Wir verlosen 20 CD-ROMs. Stichwort **„Prinz von Ägypten“**.

50 x Memory Card „Limited Edition“

Spielstände speichern? Kein Problem: Wir verlosen 50 silberne Memory Cards (mit 15 Blocks) der Limited Edition von Sony. Schreibt unter Stichwort **„Memory“**.

Seite 16

Seite 137

1 x Playstation mit Spyro-Motiv

Die gibt's nur einmal, und nur für Euch! Ihr könnt exklusiv eine Playstation mit dem kleinen Drachen als Airbrush-Motiv gewinnen, Stichwort **„Spyro“**.

Kalender

SCREENFUN-Jahresabo + Spiele nach Wahl

Welches SCREENFUN-Titelbild gefällt Euch am besten? Auf der Kalender-Rückseite in der Heftmitte sind alle drauf. Unter allen, die den Sieger-Titel tippen, verlosen wir ein SCREENFUN-Jahresabo und jeden Monat ein Spiel nach Wahl. Schreibt unter Stichwort **„Titel“**.

Seite 145

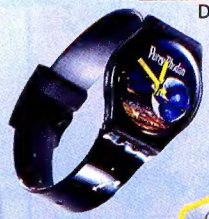
20 x „Wannabe a Pop Star“-Software

Hit-Werkstatt am PC? Dafür gibt's die Software „Wannabe a Pop Star“. 20 mal zu gewinnen unter Stichwort **„Popstar“**.

Seite 111

5 x Perry-Rhodan-Uhren

Die gibt's nur in limitierter Auflage von 1000 Stück: 5 dieser Perry Rhodan-Uhren verlosen wir unter allen Fans der galaktischen Kultserie. Stichwort: **„Perry Rhodan“**.



Seite 23

10 x ein Spiel eigener Wahl

Unter allen Einsendern, die ihre Top-5-Spiele verraten, verlosen wir 10 x ein Spiel nach Wahl unter dem Stichwort **„Charts 1“**. Die aktuellen SCREENFUN-Charts findet Ihr auf den Seiten 22 und 23.

Seite 142

5 x Sony Playstation

350 Spiele gibt es für die Playstation. Auf der eigenen Konsole wird die Wahl zur Qual. Wir verlosen unter allen Einsendern der richtigen Lösung des Fun-Rätsels fünf Sony Playstations. Schreibt unter dem Stichwort **„Fun 1“**.

Fotos: Michael Kayser (4)

KLAAR KIMING

Deutschland spielt.

play the games. **15 PC-Spiele auf 23 CD-ROMs.**

Command & Conquer + FIFA '98 + Dungeon Keeper + Lands of Lore 2 + Industriegigant + FIFA Soccer Manager + Bleifuss Fun + F22-ADF + NHL Powerplay Hockey + Bleifuss Rally + Krossfire-KKND 2 + Need for Speed II SE + Nuclear Strike + Floyd + Seven Kingdoms

69,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung.
Im Exklusiv-Vertrieb von Infogrames Deutschland
http://www.infogrames.de

Zusammengestellt von: Virgin INTERACTIVE · INFOGRAMES · ELECTRONIC ARTS™

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

© 1998 Nintendo co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.